DVD 4.7GB大容量 精彩满载



一手掌握实打实的掌机软硬件报告！
带你彻底体验掌上娱乐的奇妙世界！

vol.109

掌机迷

GAMER

封面游戏
闪电十一人

实况力量棒球P3成功模式研究
勇者斗恶龙5怪物同伴详细研究
深度研究×2

彻底攻略×2
闪电十一人
西格马和声

特别策划×2
玩过后悔？不玩更后悔！
盘点十大“名不副实”的游戏
标新立异的周边外设
破解与山寨无法比拟的乐趣



大光盘精彩大满载

《勇者别嚣张2》、《创世法典》、《超时空要塞F》新作影像抢先欣赏。附送NDS&PSP最新实用工具软件收录及《西格马和声》原声音乐集。

加印啦！创记录的第七次印刷

完全修订版



PSP 终极奥技 完全修订版

DVD-ROM

全国热卖中!!

超值定价：19.8元

全面接受邮购

邮购请注明“PSP奥技修订”邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部(收) 查询电话：010 64472177
邮编：100011 邮购免收邮资

●PSP系统固件特性说明，从1.5版本到3.71版本破解历史要点详解。●3.71M33自定义固件刷写教程，老版PSP 1.5核心固件补丁安装方式,新版PSP潘多拉电池制作使用方式，双用刷机电池改造流程。●最新3款视频转换软件使用方法,完全支持HAVC 720*480分辨率格式转换。●ATRAC3Plus格式音频最终转换教程。●最强电子小说软件ereader 2.0初级测试版光盘收录和漫画工具使用方式。●经典网络设置方式,通过无限网络下载新游戏内容方式，Xlink KAI上网联机游戏教程。●3.71 M33直接播放UMD Video ISO视频方式，新版PSP使用USB线视频输出教程，大学英语4、6级智能学习软件使用流程，新版PSP无需USB连接的充电补丁说明等各种趣味软件……等等！

Contents

[目录]

掌机迷
总109期

●封面 闪电十一人





POCKET GAMER

NEWS 新闻中心

●了解业界动态游戏评论的最佳窗口!

WARE HOUSE 软硬兵团

●最权威的软件硬件详细评测!

REVIEWS 热作冲击波

●当期游戏最详细的试玩报告!

GAME GUIDES 攻略战队

●最新最完善的游戏攻略一应俱全!

PG BAR PG吧

●拉近编辑和读者之间距离的纽带!

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

翔武推荐给你看

本期《高达黑历史》回归，仍然是由前编辑月莺来主持的，话题是《高达OO》第二季相关的，一定不要错过。另外《实况力量棒球P3》的成功模式研究非常不错，从各个资料到各个事件的条件都写的非常详细。



SPECIAL 特别策划

●编辑部精心策划各种热门专题

FIRST LOOK 新作报道

●介绍两大主机最新作品详细速报!

COLUMNS 游戏单间

●在这里一定能找到最适合你的专区!

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

一狼推荐给你看

本期继续为大家奉上DQ5的怪物同伴研究,DQ专栏里也为大家详细介绍了名产品博物馆系统。此外,西格玛和声的完全推理攻略也包含了一狼大量的心血,希望读者大人满意。



露琪推荐给你看

闪电11人本期大推荐,目前在每日挖人墙角和明日香养成计划之间忙碌中。《假面女仆卫士》似乎是部很不错的动画,看完狸猫君的腐文我也打算抽空补完一下了。



库巴推荐给你看

3000发售、TECMO和光荣联手,都是大新闻啊,还有PSP3000的大秘密都在本期的新闻和热点里,记得捧场哦!对了,还有久违的反派里物语!多谢惠顾!



八房推荐给你看

本期由我和库巴给大家奉献掌机实用软件推荐。特稿依然是和露琪搭档,为大家介绍那些实至名不归的珠玉之作。另外热门作火纹和超执刀2的研究则我自己来执笔。



□主持/库巴 □美编/伟哥



SCEJ:更好的画质享受尽在PSP-3000!通过PS3上网联机对战成为可能!

SONY公司近日宣布新机型PSP-3000将会于2008年10月16日上市，届时发售价格为19800日元，同时官方会放出部分周边套装。

在8月21日的欧洲发表会上，日本SONY公司发布了重量大小不变、画面更清晰、内置麦克风的PSP-3000，并介绍了现况及商品情况。从2007年9月，PSP-2000的销售趋势非常良好，可以说是个很理想的开局，机体销量的增长，同时也带动了游戏软件的销量，现在的销售局面非常积极。在用户调查中表明，16%的用户使用PSP听音乐、看动画或照片、浏览网页或其他用途。这表明玩家期待开发出PSP的更多功能，期待着更好的表现。PSP-3000正是本次大会的最大看点，虽然3000型和2000型的液晶屏幕大小相同，但是NTSC比例从53%提升到了85%，画面对比度也从原来的400：1提升到2000：1，反应速度从30ms提速至8ms，画面表现几乎与现实相同。除了液晶屏的增强外，PSP-3000还内置了麦克风，期待着利用麦克风的新游戏上市的那一天。发售日当天会同时发售3种颜色PSP-3000，分别是钢琴黑、珍珠白、神秘银。



↑和SONY官方发售的无线遥控底座同捆套装，不知道会有多少人去买。



↑通过PS 3，玩家可以用PSP在网上下载系统更新、游戏试玩、各种免费音频视频。



↑发售当天将会有3种颜色，不过相信黑色依然是玩家的首选，毕竟给人很高档的感觉。

PSP-3000可以通过PS3浏览网页、更新系统、下载试玩版游戏等，还有更多只有PS3用户才能享受的免费待遇，几乎每天都会有更新，每天都会有新的东西下载。并且以前玩家们联机打游戏必须聚到一起，而从PSP-3000到来的那一天起，玩家只要拿着PSP-3000找到一台PS3，就可以上网联机打游戏了，届时会推出官方的游戏战网，首先支持的当然就是大人气热座《MHP2G》了。

其实不光PSP-3000，PSP-1000和PSP-2000也可以利用PS3上网，不过目前20Gb的PS3没有搭载无线LAN机能，所以20Gb版无法实现这个功能，看来拥有20Gb版PS3的玩家还要重新够入外设。



SE欲收购TECMO提出TOB遭拒绝！光荣将与TECMO联合经营渡过难关！



Square Enix于8月29日公布一项新的收购计划（TOB），收购行动的对象是TECMO，而该公司近来由于板垣伴信辞职正愁云一片。

Square Enix的社长和田洋一称这是一个公开的友好的收购提案，SE将会以28日收盘时TECMO的股票价格706日元的130%（920日元）购股，股票购入下限为超过一半，没有购入上限。如果TECMO方不表态或者拒绝，SE公司将会撤回提案。如果Square Enix成功收购TECMO，将有望进一步拓展其在美国市场的业务范围。另一方面，将擅长制作动作游戏的TECMO以及Team Ninja这样的开发小组纳入麾下，也将有助于改善Square Enix的业务结构，避免由于对RPG类游戏过分依赖所可能导致的不平衡。

9月4日，光荣公司和TECMO公司发布设立"经营统合委员会"（暂定）决议。设立经营统合委员会的目的是：当今游戏业界市场竞争激烈，游戏平台的多样化，海外市场的重要性，这些导致游戏全球化发展的唯一途经就是跨越多游戏平台发展。TECMO旗下拥有诸如《死或生》和《忍者龙剑传》这样在欧美备受欢迎的系列品牌，而光荣拥有众多战略游戏、策略动作游戏、女性向游戏、online游戏等，特别是online游戏在亚洲地区占有很大的份额。这次经营统合可以各自取长补短，平衡发展。

对于SE的友好收购提案，TECMO公司表示从确保有能力的从业员、确保安定的开发环境、品牌维持发展的等观点考虑，最终决定不接受SE公司的提案。



←SE公司社长和田洋一先生在发表友好收购提案，发表中反复强调了是合作而并非收购。



《最终幻想 纷争》12月18日发卖决定！SE：同时发售PSP-3000同捆版！

初代《最终幻想（FF）》发售至今已经20年了，新作《最终幻想 纷争》也就顺其自然地打着20年纪念碑的旗号准备发售了。游戏中包括初代《FF》中登场的光之战士、《FF IX》中的主人公西坦以及敌人库嘉等FF系列众多游戏角色。



→强大的游戏画面也只有PSP才能做到。



←游戏画面也非常精细，攻击操作非常新奇。

最近SE又发布了一个令人振奋的消息：发售日当天将会有PSP-3000同捆版发售！价格为25890日元，约为1631元人民币，关于同捆PSP-3000的颜色等目前还没有公布。相信在PSP-3000的诱惑下，很多FF饭都想入手此同捆包吧，到时又是一个疯狂地抢购热潮。

新闻中心



"FAMI通"游戏评分众望所归！《口袋妖怪 白金》荣获白金头衔！

在最近的"FAMI通"杂志中，可以清楚地看到《口袋妖怪 钻石&珍珠（以下简称钻石&珍珠）》的资料片《口袋妖怪 白金（以下简称白金）》获得了4个9分，也就是36分，荣获白金头衔！游戏中众多口袋妖怪可以进化成另一种全新形态，如幻之口袋妖怪草刺猬可以进化成天空形态。游戏剧情得到了很大改动，还有众多新系统，得到这个分数自然是情理之中的。



→电影中出现的口袋妖怪同样也会出现在游戏中，只是不知能否抓到。

口袋妖怪电影版《冰空的花束》已于7月19日（六）开始放映，9月30日（二）放映将会结束，在放映期间，玩家可以带着DS在电影院使用通信机能入手草刺猬！等《白金》发售之后，只要将草刺猬传到《白金》中就能得到进化！

新资料篇《白金》中讲述的正是电影版《冰空的花束》中的故事，前作《钻石・珍珠》中的部分口袋妖怪可以在《白金》中得到进化重新登场！

天眼山山顶突然出现了异常，大地为之颤动，每一个口袋妖怪都感到了不平常的恐惧感，到底发生了什么事情？主人公将前去一探究竟，剧情经过全新制作，绝对称得上"白金"！



《MHP2G》举办"庆功展"，现场气氛火热！多位制作担当人联机屠龙！精彩绝伦！

CAPCOM公司自3月27日开始发售的PSP狩猎动作游戏《怪物猎人P2G（以下简称MHP2G）》累积出货量突破240万份！8月30日，在横滨举办的日本最大规模的"金属音乐派对08（WIRE08）"上，全世界27个音乐组合不远万里来到日本进行艺术交流。令人意外的是，《MHP2G》也参展了！持有PSP的各位音乐爱好者们，可以直接通过无线通信下载体验任务。《MHP2G》的制片人辻本先生以及企划人一绪先生还和各位艺术家们联起了游戏。游戏结束后，辻本先生在采访中透露自己也是跟外甥学了很久才掌握了一些狩猎技巧的。



←两位担当人联手对付迅龙，趁着迅龙眩晕赶紧攻其要害。



→音乐爱好者们发现这个展台纷纷好奇地聚过来。

让各位爱好游戏的音乐人放松一下固然是好的，但这毕竟不是什么游戏展，在音乐派对上看到这个展台不会觉得很违和吗？派对的举办方也没有考虑《MHP2G》会不会喧宾夺主。小编想说的是，庆功可以，但不要冲昏了头跑到不相干的地方才是。

交友 四川 李纪元 希望在四川省泸州市会有更多的PS3迷的同龄人和我交朋友。
男，9岁，四川省泸州市灏景花园，QQ974724635



PSP《寒蝉鸣泣携带版》发售日决定！DS《寒蝉鸣泣之时 绊 第二卷·想》特点情报公开

Alchemist公司目前开发中的PSP版《寒蝉鸣泣携带版》发售日定为11月27日，普通版的售价为6090日元，限定版售价为9240日元。同时Alchemist公司公布了DS版《寒蝉鸣泣之时 绊 第二卷·想》的限定版特典和预约特点的相关情报。

《寒蝉鸣泣携带版》是PC平台同人游戏作品《黄昏边界》的移植版，游戏采用3D手法表现，是同类动作格斗游戏中品质不错的一款作品。游戏中玩家要选择两名游戏人物组成队伍轮流进行战斗，本作并不仅仅是单纯的移植，还加入了大量新要素。

DS限定特典中包括印有“Angel Mort”的手帕、迷你台灯、杯垫、保护贴纸、音乐CD各一个。PSP版和DS版两种预约特点不同，PSP版总送红色勾玉一个；DS版赠送白色勾玉一个。熟悉这款游戏的玩家都知道，红白两色勾玉在游戏中是一对，所以想要收集齐的fans看来要两种都买了。





←两套预约特点中赠送的勾玉，如果想凑齐一对必须两个都买才可以。



DS大人气解迷冒险游戏移植手机！丰富的动画和敌人尽在雷顿教授！

日本人非常喜爱解密类型游戏，无论何种报纸或杂志都会有数独游戏，更有多种解迷专门杂志在发行，电视台也有各种IQ开发和想象力竞争的节目，日本教育孩子从幼儿园时期就开始接触谜语游戏，所以日本人中几乎不存在没有接触过解迷游戏的人。2007年2月15日发售的雷顿教授系列第一作，迅速以170万销量获得成功，现在官方公布了一个令人振奋的消息：雷顿教授和不可思议之街将会登陆手机平台！但目前只限定NTT DOKOMO的P906i手机。



←居民都在被各种谜题困扰着，快来帮他们解决烦恼吧。有些还会得到关键道具哦！

英国绅士雷顿教授和少年路克收到大富豪的委托，为了继承遗产必须寻找到“黄金果实”，于是雷顿和教授踏上了冒险的旅途。游戏方式是搜索可疑的地方，发现迷题后进行解迷，通过解迷推动游戏剧情。游戏中的谜题从简到繁，循序渐进。大部分谜题出自累计销量1200万部、40年迷题刊物的神话——《头脑体操》，相信一定不会另各位玩家失望。

用独立的眼光观察业界的动态

传闻中的PSP-3000如今终于被索尼官方亲口证实了，可是变化不大的外形让许多玩家的失望之情溢于言表。PSP-3000的出路何在？

PG视点



3000即将到来，4000还会远吗？

就在人们对E3展上索尼没有发表和PSP-3000有关的消息而耿耿于怀，甚至质疑该条传闻真实性的时候，8月20日，索尼却在德国城市莱比锡举办的GC 2008游戏展上，正式向外界确认了PSP-3000的存在(详见前页新闻)。有小道消息称，索尼此举是为了抢在任天堂公布DS后续机种之前采取的牵制手段，原定时间是计划在下个月举行的东京游戏展上高调公开。此时距PSP-2000的推出尚未满一年，后续型号就如此迫不及待地想要破土而出，这在整个游戏圈里都是很少见的现象。

从GBA到GBA SP、从NDS到DSL、从PSP-1000到PSP-2000，这三次外形上的进化获得了业界内外的一片好评。不过到了这次的PSP-3000，人们发现它跟PSP-2000相比，在外观上并没有多少显著的差别，似乎只有新采用的抗反光效果良好的液晶屏幕吸引了一些人的眼球，除此以外就没有更多设计上的亮点了。

很显然，作为细节强化版的PSP-3000，对已经购买过PSP-2000的用户号召力着实有限，所针对的主要消费群体也不在这块。但是随着下个月的上市发售，与PSP-2000极为相似的PSP-3000等于在另一个方面做出了无形的暗示——又厚又沉的PSP-1000已经落伍了，赶快把自己手里的旧机器换成新的吧。深谙时尚潮流之道的索尼，试图寄希望于年轻人喜欢跟风的羊群效应心理，在世界范围内进一步拉升PSP硬件的销量数字。

不过这种行为也招致了部分核心玩家的反感。众所周知，PS2的各种型号在所有家用机当中是数量最多的，并且每一代型号较之前都会有一些微妙的变动。有鉴于此，我们完全可以相信PSP-4000的推出只不过是时间上的问题而已，当然，前提条件是索尼的游戏部门能够持续盈利下去。

那么，明年的这个时候会不会公布PSP-4000或者是PSP2的相关情报呢?就让我们一起在期待中翘首以盼谁也无法准确预知的未来吧。



↑上图是PSP-2000，下图是进化后的PSP-3000。

一句话新闻

●自2004年12月12日起开始在日本地区销售的PSP，截止到今年7月15日，在日本国内的累计销量已经顺利地突破了1000万台。

●本月初SE在官网发表公告，宣布将预定于10月2日推出的DS版《北欧女神传 罪孽背负者》延期至10月30日发售。

●由CHUNSOFT开发的新迷宫游戏《风来的西林DS2 沙漠的魔城》，历经长久的等待之后发售日终于锁定在11月13日。

●由鸟山明人设、堀井雄二剧本、坂口博信监制的《时空之旅》DS移植版将于11月27日发售，预约特典将附送光田康典全面监修的音乐CD。

●继本月《蓝龙》推出后，鸟山明的人气漫画《七龙珠DS》和《阿拉蕾DS》也分别将于随后9月18日和10月30日发售。

●日前日本CESA公布了将于下个月开幕的东京游戏展第一弹情报，本期截稿的时候已经确认有64家公司和613部游戏作品参展。

交友 云南 吉汉 如果你是口袋迷，或喜欢KOF的漫画及游戏,或喜欢玩游戏王卡片或是三国无双FAN,就请加我Q。男，15岁，云南省镇雄县第一中学高二，QQ243834356



掌机快乐赢

嗨！

每期都有新变化的“掌机快乐赢”又有新奖品啦！相信广大掌机迷都坐不住了吧！快填好回函卡来参加吧！下期会有大量好东西奉上哟！



三等奖2名

赛尔达传说或超级马里奥原装触笔一套



一等奖1名

怪物猎人P2G雄火龙手办



五等奖5名

机器猫零钱袋



四等奖3名

怪物猎人P2G雪山包



二等奖1名

原装机器猫DSL四件套



特别奖

NDSBBS提供玩偶1个

具体参与方式请见PGBAR

小提示：

如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！

参加办法：

1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。

2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为10月10日，时间以当地邮戳为准。

3、中奖名单将在111期刊登。回函卡复印无效。

电玩避雷针

好吃的大家吃，有毒的麻倒我。我不入地狱，谁入？本期的游戏简直是多的爆，别说是每个游戏都玩一遍了，光下载都好几个晚上。

开篇语

刚经历了软件爆发期，两大平台都需要休整，本期最大的看点就是DS的《闪电十一人》，SE社的《西格玛和声》也颇具大作风范，相比之下PSP要沉寂的多，唯一的亮点来自《秋之回忆汉化版》。

扫雷全攻略之NDS篇

DS真乃神机啊，有教男生追女的也有教女生化妆的游戏。这款《化妆品乐园：化妆的奇迹》(编号2571)显然是女生专用。画面采用讨好的可爱风格，而且是手把手教学哦，从打粉底到眼影唇膏，包括具体的部位都有指出，配以细致的解说。如果本作推出汉化的话，将成为一款实用性很强、知识点很明确的MM教学软件哦。

坦白说《Simple DS系列 第39辑：THE消防队员》(编号2579)的剧情画面水准还停留在远古时代，也完全没有听到半句语音。虽说实际游戏画面是采用了3D，但也够省料的，特别是火焰，如果走到侧面看的话就完全是一张纸片而已，颇为搞笑。不过既然摆明了是廉价游戏，那我们就不能要求太高，一分价钱一分货嘛。本作的操作还是挺顺手的，视点控制的不错，但玩起来也不是一点难度都没有，除了要在规定的时间内完成任务之外，水枪的角度更追求真实感，必须要有提前量才行，记住，这可不是机关枪(笑)。

《战略行会》(编号2600)的制作水平可以说还停留在16位机时代，没有华丽的片头动画，绝大多数时候都是“嘟嘟嘟”的勇者式配音，连角色的刻画都粗糙不堪，更不用说战斗场景了，令人联想到SEGA MD主机。这哪里是次时代掌机应有的画面啊，DS的3D机能差可以理解，但不至于2D都做不好吧，根本没兴趣玩下去。记得上期还在批评火纹的画面没有新意，这期就来个无下限的同类游戏，再次证明火纹的地位是无可替代的。

《魔人侦探食脑奈罗：奈罗与弥子的美食三味》的开场旁白就给人感觉很“名声”，本作的声优团队由子安武人领衔，而且配乐的水准颇高，戴上立体声耳机细心品位，效果非凡。虽然是推理游戏，但本作的气氛并不算太凝重，期间甚至还会穿插一些有趣的小游戏。当然了，关键的推理部分也是很专业的，触摸调查模式和逆转裁判有些相似，惟独就是语言障碍令大多数玩家无法深入剧情，如果有汉化，本作值得一玩。

毫无疑问《西格玛和声》(编号2581)是本期当仁不让的大片，采用纵向的显示方式，而且略微带有一些最终幻想的气息，游戏中的场景极为宏大和华丽，就连人物跑步的动作都和FF如出一辄，毕竟是出自宇宙级RPG厂商SE之手啊。人设唯美至极，风格是俊叔欣赏的那种，语音几乎做到了全程，而且声效方面的表现也很出色。战



↑《闪电十一人》的整体素质非常不错，很热血的感觉。推荐尝试。

斗方面采用卡片的形式，系统比较新颖，玩法也颇有讲究，需要花些心思。不过，本作在剧情部分的交代比较细一些，如果看不懂的话难免会枯燥，期待汉化版早日诞生吧

玩家翘首以待的《闪电十一人》(编号2583)终于如期发售了，热血型的开场动画很容易令人联想到足球小将，如果小玩家不熟老片的话，理解成动画版的少林足球也可以(呵呵)。除此之外，在过场剧情部分时不时也会穿插一些动画，而且与实际游戏画面切换的很到位，在地图上行走的感觉颇似口袋妖怪。另外，它毕竟是一款RPG游戏啊，系统方面需要花时间去研究，绝对的大作俊叔就不废话了，玩就是。

《花子来了》(编号2589)的原作动画迄今已

经有14年的历史了，可以说比有些小玩家还要年长。这部主人公颇似樱桃小丸子的动画虽然号称恐怖片，但实际上过于低龄化的画风是没可能吓到人的，相反有些搞笑。而且本作的故事曾经在手机平台上推出过，所以画面也确实简单了点，说实话可玩性不高。三款迷你游戏勉强凑合，说白了就是俗到极点的帽子、打地鼠和神经衰弱，总的来说中规中矩吧。

俊叔秉着保护玩家幼小心灵的一贯宗旨，必须严肃的指出《恋爱的烦恼：兴奋！林间学校篇》（编号2594）是一款邪恶无比的游戏。老牌恋爱游戏厂商MMV出品，总能给俊叔新意，原本仅仅是普通的恋爱游戏而已，不过本作最大的卖点居然是触摸。身着超短喷血裙的3D美少女翘臀以待，而且那个时候的配音简直是太投入了太专业了，一阵酥麻袭向俊叔全身骨骼，之后就进入了天马行空的幻想。诸位，听俊叔一句，好孩子千万不要玩啊（嘿嘿）。

扫雷全攻略之PSP篇

《Fate/Tiger大乱斗 加强版》的画面再次证明PSP机能不是盖的，剧情部分采用的2D画面极至柔美，特别是背景的描绘令人赞叹，虽然人物仅仅以卡片的形式出现稍微有点不过瘾，但几乎全程的语音到也找回了一点分数。战斗部分采用3D场景，但看上去卡通味依然很浓，加上Q头Q脑的角色，整个游戏都透着一股萌气，不过本作的难得可不低，估计新手玩家会被砍得晕头转向。另外，既然是加强版自然有追加的部分，其中“水着”是最大的卖点，也是夏日应景元素哦，把本作推荐给FATE粉丝和女性玩家。

近期PSP上鲜有飞行模拟游戏，这款《超级雌鹿直升机》俊叔特地玩了一遍，感觉只能说是差强人意。没有华丽的片头CG，背景介绍也比较简单，上来就是直接开战，带入感不足。本作的3D场景描绘有重有轻，水面的效果出来了，但景物就显得比较粗糙，操作方面几乎就是平面式的，没有空间感可言，也不用担心拉太低会坠毁，因为根本没法拉低，而且火力效果实在是不敢恭维，音效也几乎听不到。总的来说本作没有想象中那么出色，平淡有余火暴不足，找不到激情。

我想，《N+》应该是一款向FC致敬的作品吧，可以说是PSP上画面最简陋的游戏了，无限回廊至少还有空间概念，本作是彻头彻尾的平面游戏，而且是由线条组成的，操作一个小人在阁子里收集金币，除了跳跃以外没有其他动作，对了，还有个自杀键（晕）。虽说本来就是定位简单的益智游戏，但实在是太简单了点，玩起来难免感觉乏味，特别是几秒钟就要循环一次的超简陋背景音乐简直能把人逼疯，俊叔完全不觉得这是一款值得推崇的游戏，就算顶着压力也要把它给雷了。

近来《秋之回忆》系列大有集体移植PSP的势头，前两作的热度还未消退，三代和四代目又登陆了。重要的是得到了汉化组的亲睐，闪电式的推出了汉化版，毕竟这样的作品一定要看懂剧情才有价值，对系列粉丝来说可是天大的喜讯哦。区别与其他恋爱游戏的是，该系列简直就是电子小说，设定好自动播放模式，就泡上一杯咖啡慢慢品吧，精美的画面配上全程语音，简直就是一部日本青春偶像剧。不过就剧情来说，俊叔个人觉得有点拖沓，关键是太缺乏互动性，很容易打瞌睡。



←Q版的人物造型加上华丽的战斗画面。

避雷针

DS雷区探明	
《战略行会》(编号2600)	——理由：向16位元时代致敬?
《突击队 钢铁灾难》(编号2614)	——理由：敌人单调，手感不足。
《乘物王国DS》(2601)	——理由：游戏画面过于简陋，操作别扭。
PSP雷区探明	
《超级雌鹿直升机》	——理由：爽快感全无。
《N+》	——理由：单调的玩法+让人发疯的背景音乐。

PG特工组

为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为"PG特工组"并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文／严俊

第9回 这次的话题 **全世界瞩目的北京奥运终于完美的谢幕了，51块金牌真是钢钢得，抱着电视歇斯底里的生活也该恢复正常了，回头想想虽说耽误不少正事，但也算值得了，钱是赚不完的。**

南昌地区市场动态

8月下旬这段时间可以说是黎明前的黑暗吧，年年如此，早有心理准备了。接下来随着各大高校陆续开学，庞大的消费军团悉数到位，这生意就好做多了。特别是大一新生，备一台掌机寝室熄灯后打一打的还是挺普遍的。因为大学普遍有新生不准带电脑的规定，呵呵，俊叔真怀疑校长也是开游戏店的。言归正传，近期2000型主机的行情经历了大起大落，曾经一度直线飙升到1400元以上，而且有继续上扬的趋势。之后受3000型闪电公布的影响急转直下，截止到本期发稿行情已经有所回落。就此2000型进入退出市场倒记时状态，而且理论上只剩下不到两个月的寿命。

和1000到2000相比，这次的3000型主机在外观上并没有明显的变化。虽然号称有六大进化，但实际只有新型液晶板和内置麦克风是诚意之举。其次据称十字键经过改良，具体效果不抱期待。再有就是视频输出改良和外观细节上的变化，基本上是可以忽略不计的小调整。3000型将于10月中旬上市，折合人民币大概1400元的样子，估计届时第一时间流入国内市场没问题。价格方面如果延续当时2000型的操作，应该不会炒高的，毕竟破解还需要时间，据说神电已经确定对之无效。另外，受3000型即将发售的刺激，很多玩家开始提前做好准备，其中包括把手中的1000型或2000型主机出售。二手交易已经成为时下火热的买卖，当然，店头收购价也比较以前有明显的压低。在此友情提醒大家，如果仅仅是站在玩游戏的角度考虑，1000型都足够了，这一卖一买，又要砸进不少银子，赶时髦不如图实惠啊。

广州地区市场动态

广州批发商方面，2000型的出货呈现颇为有趣的现象。除了黑色主机以外的颜色款，甚至包括银色都要贵上将近50元，其中以粉蓝色身价最高，而粉红色和陶瓷白都在缺货无价中。其他颜色及限定版主机方面，古铜色主机1480元，大红色主机1450元，怪物猎人2G限定版2620元，战神限定版1600元。以上是港版主机的行情，现在最实惠的还是美版黑色主机，出价比港版黑色还要低上30块。市面上的美版机有拆封与不拆封两种，据说是过关方式不同。理论上美版是密封包装的，从根本上杜绝了商家做假的可能性，比如说更换电池等配件，价格也比港版要便宜一点。但为什么还是买港版的多呢，因为密封包装是先付款后验货，万一碰到屏幕有瑕疵的主机就自认倒霉了。虽说现在2000型的完美率还是挺高的，不过为了100%放心，有的玩家还是愿意多花几十块。除此之外，美版还上市了一款深蓝色豪华装主机，带1G卡和游戏售价1550元。

配件方面，批发商开始主推麦克风，理由很简单，3000型内置麦克风，再有一个多月独立麦克风就彻底没有市场了。记忆棒的行情变化不大，但依然在缓慢下调中，其中4G因为已经是豆渣价，仅仅在几块钱之间挪动，不提也罢，8G有了10元的降价。TF卡方面近期有明显的震荡，以采用最广泛的金士顿为例，1G卡在某些批零兼营的卖店中只需要30几块，2G卡不到50块就能拿下。当然了，这仅仅是个别现象，按照广州的消费水准来说利润偏低，并不代表整个市场的零售行情。烧录卡方面，批发商依然是天天推时时喊，品牌集中在R4、TT、AK2等几个主流，EZ5日前到是推出了加强版，追加了对大容量卡的支持，但无本质变化，市场反响一般。



上海地区市场动态



总感觉上海市场有种快慢结合的风格，即涨价的时候响应迅速，降价的时候却是充耳不闻。截止到发稿日国内2000型行情早已回落，但依然有部分卖店的普通色依然要1480元，这显然是全国最高报价了。

其他颜色款主机，古铜色1580元、大红色1550元，之前广州方面提到的美版深蓝豪华装是1600元，利润勉强还算合理。另外，受3000型即将发售的影响，市面上出现了战神同捆版1650元的促销价，利润已经压缩到极限，这也是力求清货不得已为之吧，毕竟这东西压多了可不是好事。近期记忆棒行情到是颇为合理，4G棒一般开价120元，和其他城市相仿，8G也只需要220元，这在上海已经算的上是平价了。另外16G棒也强势登陆了，零售价是580元，相比4G和8G显然水分很大，合理价位应该在500元以下，诸位大可不必心急，大幅度降价是迟早的事。

iDSL无论厂家调多少次价，上海卖店依旧是1100元雷打不动，包括最新推出的蓝黑色在内几乎所有颜色款都可以买的到。烧录卡方面，假R4已经泛滥了，不过有些卖店做生意还是很实在的，明说不是原厂原卡，价格也报的很便宜，一分价钱一分货，顾客有了知情权才有了选择权。正牌卡里面，AK2和DSTT都曾短时期的缺货，证明市场需求量还是足够的，只不过主机销售始终未见大动静，这是个很奇怪的现象。



北京地区市场动态

奥运期间俊叔一度联络京城友人，一是想打听一下北京奥运的事情，二是关心这个时期电玩市场是否会遭受管制。得到的说法是老百姓其实还是和平常一样上下班，只不过稍微拥挤一些，而且电玩市场也没有受多大的影响。与上海相比，北京的2000型行情就要平稳的多，普通色的店头报价一般是1400元左右，其他的新色和限定版变化不大，当然，对待外国友人是否也这个价就不得而知了，呵呵。记忆棒方面，4G报价120元，8G则是225元，不过新上市的16G有的卖店居然给出680元的天价，就有些宰死人不偿命的味儿了，估计是被老外给惯成毛病了，见谁都象款爷儿。

DS方面，行货主机依然是1050的低价位，EZ5加强版是最新上市的产品，店头报价145元，AK2是150元，都还算比较合理的。不过，北京市场的TF卡向来都不便宜，金士顿1G要价45元，2G70元。

之前广州部分就已经提到TF卡大震荡的行情了，如此巨大的差价显然是不正常的。最后友情提示一下，金士顿已经更换了新包装，市场上的老货可能是商家库存，虽然并不一定就是假卡，但购买的时候最好还是以新包装为准。

各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关	◆广州地区PSP相关	◆上海地区PSP相关	◆北京地区PSP相关
PSP2000(黑):1350	PSP2000(黑):1300	PSP2000(六色):1480	PSP2000(六色):1400
PSP2000(五色):1400	PSP2000(银紫绿):1350	PSP2000(粉红):1530	PSP2000(粉红):1450
PSP2000(粉红):1430	PSP2000(粉蓝):1360	PSP2000(大红):1550	PSP2000(大红):1550
PSP2000(大红):1480	PSP2000(大红):1450	PSP2000(古铜):1580	PSP2000(古铜):1500
PSP2000(古铜):1500	PSP2000(古铜):1480	PSP2000(深蓝同捆):1600	PSP2000(深蓝):1450
4G组棒:120	4G组棒:120	4G组棒:120	4G组棒:120
8G组棒:210	8G组棒:210	8G组棒:220	8G组棒:220
16G组棒:560	16G组棒:560	16G组棒:580	16G组棒:600
◆南昌地区NDS相关	◆广州地区NDS相关	◆上海地区NDS相关	◆北京地区NDS相关
iDSL:1060	iDSL:1050	iDSL:1100	iDSL:1050
R4:130	R4:130	R4:140	R4:125
AK2:150	AK2:150	AK2:160	AK2:150
DSTT:150	日产TF1G:35	日产TF1G:45	EZ5+:145
日产TF1G:40	日产TF2G:55	日产TF2G:70	日产TF1G:45

1/180几率上边角栏我都上不了，我活着还有什么意义？干脆……多寄几张几率大点。
男，16岁，重庆市沙坪坝区第一中学陈家桥分校区高2010级六班，401331，QQ346396751 重庆 傅航 交友

TALES OF HEARTS



荆棘之森的睡美人 沉睡了千年的睡美人
飘逸的长发有如绿宝石 害羞的脸颊有如玫瑰水晶
荆棘之森的睡美人 沉睡不醒的悲哀公主
绯红发色的魔王所下的 恶毒的诅咒
荆棘之森的睡美人 在森林的最深处 深深地沉睡着
白与黑 双月巡空的世界
支配着整个大陆的大帝国,人们生活在表面的和平之下
荆棘之森的睡美人、食梦的魔物、不知何时会坠落的黑月……
原本是传说中的食梦的魔物"泽罗姆",
却是实际存在的
能够对抗侵蚀人心的泽罗姆,
就是由人心构成的思念的迷宫……
而能够进入到这个迷宫中的,只有使用神秘武具"所马"的人。

以"与心灵相会的RPG"为主题的传说系列的最新作——《心之传说》终于公布了！本作是一款描写在人与人的心中，是如何相互沟通的全新作品。另外，制作人还特意强调了，人、并非只是单独存在的个体，这一主题。游戏中出现了如"吞噬人心的魔物"、"能够进入人心迷宫的神秘武具"等许多新奇的设定。在本次的报道中，除了关于本作的最新资料外，还会为大家带来制作人马场英雄先生的访谈。

由心灵相通的

NDS

心之传说

RPG ●NBGI●2008年冬季预定 ●1人/价格未定●容量未定



→主人公的面前耸立着一座很雄伟的建筑，这究竟是什么呢？



←主人公的眼前出现了一幅奇妙的景致，难道这就是传说的"心之迷宫"的入口吗？



→一幅主人公与同伴们初会的图片。图中的主人公正在做自我介绍。

男主角

神谷·美迪欧莱特
Shing Meteoryte

年龄：16岁
身高：158cm
体重：44kg

在这个世界中生活的,具有非常强烈的好奇心的少年。在边境的西布鲁村中，与祖父杰克斯一起过着平静的生活。

女主角

琥珀·哈慈
Kohak Hearts

年龄：17岁
身高：158cm
体重：45kg

由于某种理由而离开故乡，开始了旅行的少女。在急需"所马"，而倒在海边之时，被住在附近的神谷所拯救。

交友 福建 陈彬华 本人热爱：口袋、AC、FF、有同好吗？有的话请加Q。
男，1X岁，这家伙很懒，什么都没留下，QQ372230825

→男主人公所在的位置，貌似是个斗技场？也许强力的敌人就要登场了……



↓神谷发现了倒在海边的琥珀。本作故事由此展开！





→男主人公使用了一招必杀攻击将敌方一个大型怪物击飞。本作的战斗还是一贯的简单、流畅。

与男主角那强烈的好奇心相反的是他对人的经验非常浅。虽然平时神谷会经常做出一些“很缺”的言行举动，但每次都能够很坦白的进行反省……

初会引发的旅行

本作中的关键词非常的丰富，下面就来简单的为大家介绍一下。SPIRITUALISM：构成自然物根源的种种精神能量，也包括“人心”。“泽罗姆”：传说中吞噬人心的魔物，实际上是存在于这个世界中的。“所马”：神秘的武具，也是可以对抗“泽罗姆”唯一的武器。使用所马的人，能够进入到心之迷宫中。“所马环”：所马所具有的特殊能力，以装备者的心灵为媒介，形成一个特殊的“网络”，来获得增加对他人理解的能力。



←图中我方战斗人员只有3人！不知随着游戏进行，参战人数能否增加呢……

在本作游戏中，男、女主人公居然有了2D与3D两种版本的人设，乍看下很是“诡异”……不知在游戏中，这两种版本的人设能否很好的融合进去呢……

知名经纪人兼制作人的马场英雄先生

——在《传说》系列中，有正统性质的续作，也有外传性质的新作，不知本作是属于那个类型？

马场英雄(以下简称为马场)■关于本作，应该是属于前者吧。在进行摸索下一个《传说》系列游戏的模式时，我们最终还是决定为2D风格的。与PS2版的前几款作品不同，本作还是非常适合以2D的模式来表现的。毕竟今后的主力是掌机而不是家用机。



↑考虑到传说系列整体的方向性，而兼任制作人……

——本作的标题，又有什么特殊的意义呢？

马场■我们确实是在标题中融入了特殊意义。在传说系列中，到目前为止都有“共存”这样一个大的主题。本作同样是继承了这个传统的主题。日常生活中，人们心中会有各种的问题，人们会以“交流”等各种形式来实现心灵的沟通。这些便是本作中要强调的主题思想。在游戏中，角色之间的心灵沟通，会让大家明白一个道理，人、并不是一个简单的个体……

——听说本作的开发是传说小组，具体担任的是？

马场■实际上，是一个全新的小组。具体来说，是由开发PS2主机上的几部传说系列游戏的小组“融合”后的队伍。

——在DS主机上的传说系列游戏中，本作是首次由传说小组参与的作品吧。

马场■是啊，他们都是有着传说系列作品制作经验的达人。这次关于本作的制作，他们也是精力十足，工作热情高涨，制作现场很是欢快啊。

新作速报

DRAGON BALL DS
ドラゴンボールディーエス



BANDAI公司预计9月18日发售的DS动作冒险游戏《龙珠DS》的最新情报公开！《龙珠DS》讲述的是原作漫画《龙珠》中的少年时代的孙悟空，为了集齐龙珠和布尔玛踏上了冒险的旅途。本次新作介绍将着重介绍人物情报。闲话不多说了，让我们来看一看可爱有趣的人物介绍吧！

□文责／库巴
□美编／和生活死磕

NDS **龙珠DS**

ACT ●BANDAI●2008年9月18日 ●1-2人/5400日元●容量未知

龙珠召唤神龙吧！



←实际游戏时人物并不会如此违和，因为上屏和下屏有很大一段距离。



←孙悟空在战斗的时候使用如意棒既可以攻击又可以防御。

小悟空在找寻爷爷留下来的4星龙珠的途中遇到了布尔玛，布尔玛对小悟空非常感兴趣，于是决定一同前往寻找龙珠。游戏中穿插着各种谜题，玩家需要控制小悟空解开谜题，推动游戏剧情。游戏中的谜题量非常庞大，小悟空的动作也非常多。布尔玛可以在战斗中给小悟空支援，不过要消耗一定SP。控制自己儿时喜欢的角色，去解开无数的谜团吧！

孙悟空



长有尾巴的少年，一脸童真却是武术达人，使用拳法和可以自由伸缩的如意棒战斗。为了寻找龙珠踏上了冒险的旅途。

琪琪



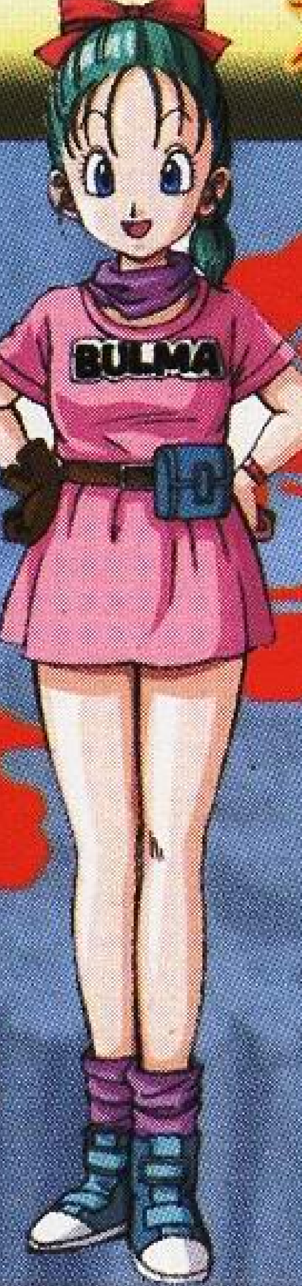
牛魔王的女儿，接近敌人后使用头盔上的月牙攻击敌人，不过攻击力并不高。为了熄灭火焰山的火，踏上了寻找仙人的道路。

乐平



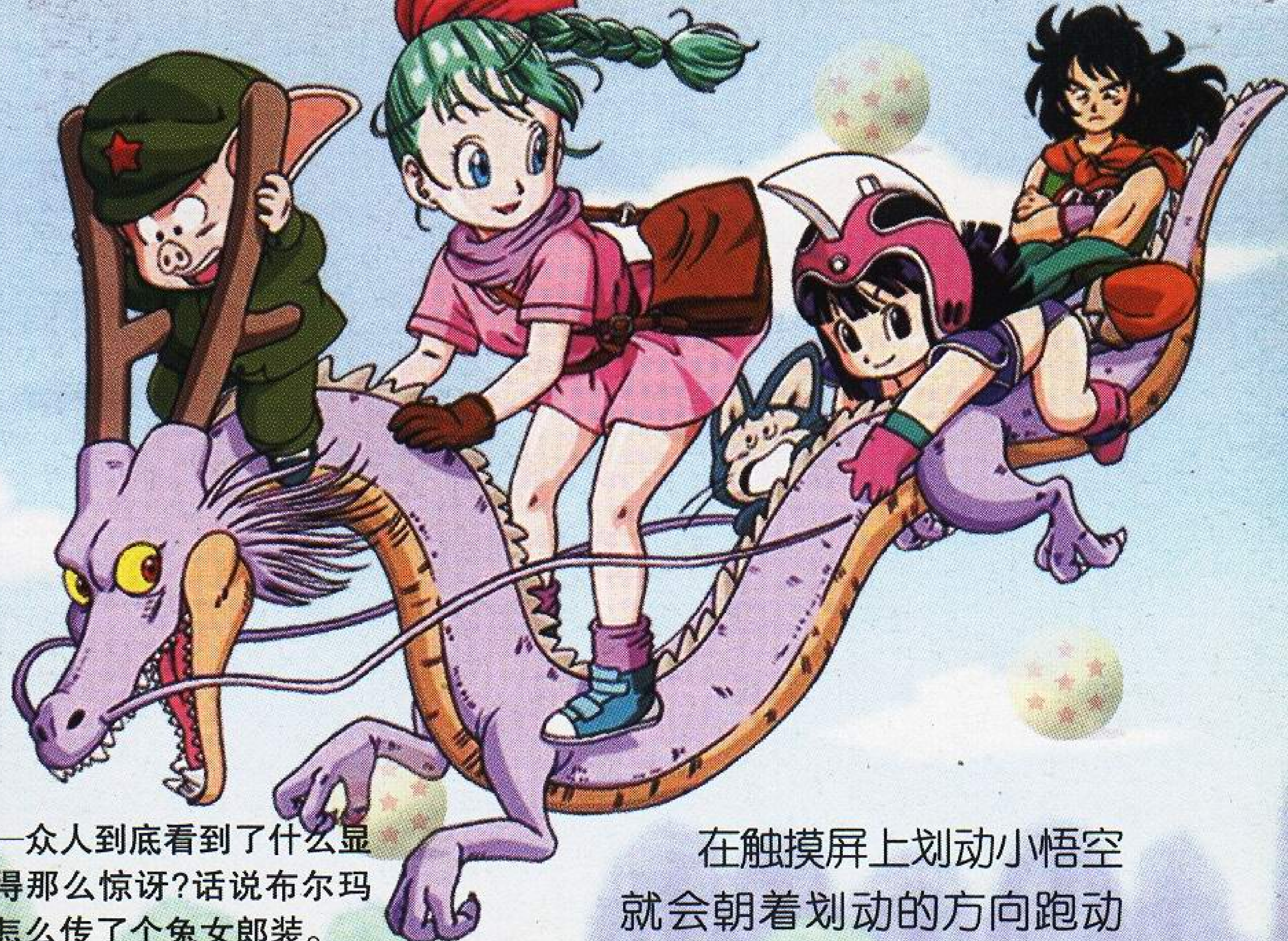
使用狼牙风风拳的沙漠强盗，既强壮又帅气，实际非常不擅长和女孩子交流。为了改变自己的性格而寻找龙珠，加入了小悟空的队伍。

布尔玛



为了得到帅气的男朋友而寻找龙珠，身为大财团的掌上明珠，拥有很多神奇的高科技产品。拜托小悟空带上自己找寻龙珠。

只要集齐7颗龙珠，就可以实现一个愿望，无论是多么难的愿望都可以实现，当然这7颗龙珠并不是轻易就可以得到的，布尔玛和孙悟空当然也知道这点，不过他们还是毅然决然地踏上了冒险的旅途。小悟空聪明纯洁拥有力量，布尔玛美丽可爱拥有智慧。





←众人到底看到了什么显得那么惊讶?话说布尔玛怎么传了个兔女郎装。

在触摸屏上划动小悟空就会朝着划动的方向跑动，点击敌人就能攻击敌人，如果装备有如意棒可以从远处发动攻击。点击屏幕中间的图标可以切换空手或如意棒。







↑游戏中同样有收集要素，可以收集到人物造型动作等，还可以通过无线通信和友人交换哦！



↑经过伪装的小悟空和小林，怎么看也还是两个小孩子嘛。





→遇到河流挡路的时候利用如意棒一跃而过。

乌龙



擅长变身术的猪，可以变成任何东西。由于非常胆小从不愿意做危险的事情。由于好色看上了布尔玛才加入了冒险的队伍。

龟仙人



身穿休闲短袖衫戴着墨镜，后背背着一个大龟壳的老头子。身为武术大师的他传授小悟空拳法，为人正直，不过非常好色。

兔子团首领



怪异的兔子，只要跟他握手就会变成胡萝卜，其实并不厉害，是小悟空等人遇到的第一个难缠的对手。

幻想水浒传TIERKREIS

NDS RPG ●KONAMI●发售日未定 ●1人/价格未定●容量未定







一颗颗耀眼的闪烁群星
在黑暗的夜空中聚集在一起
不可预知的命运之丝将他们串联
时而嬉戏时而战斗
新版幻想水浒传重装现身
谱写一曲动人篇章

替天行道



幻想水滸伝
GENSO SUIKODEN TIERKREIS
ティアクライス



一身劲装束裹 本作新主人公

这个银发的男孩子正是本作的新任主人公，他隶属于边境小村西特罗的自警团。在历次击退盗贼和怪物的战斗中磨练着自己，乐天派，经常做出鲁莽的举动。

《幻想水浒传》系列游戏是根据咱们中国的四大名著之一《水浒传》改编而成的。在水浒传以前从来没有登场过如此众多的主角。与108位天降星宿一起结成同伴，是本系列最大的乐趣之一，下面将为大家披露一些游戏中的有趣要素和官方宣布的精彩画面，在游戏发售之前先为大家作个热身。

本故事的序章 是从战乱开始





↑→敌人的部队中正有人窃窃私语，正在准备进攻边境村落西特罗。









《幻想水浒传TIERKREIS》的故事是从108星宿的最后战斗开始讲起的，采取了倒叙的形式，在强大敌人的攻击下，其他伙伴一个个倒了下去，最后只剩下4个勇士,他们是否能逆转？

108位星宿降临人间！







↑100多位同伴倒在阴暗的房间中，到底是什么样的敌人这么厉害？

108星宿的故事由此展开



最多可以遇到108个同伴的本作中,每遇到一个新同伴都会触发不一样的全新剧情,所以十分有趣。而且每加入一个新角色，故事的厚重感也多增添了一分。







战斗模式中可以选择攻击、防御等命令，不同的命令，画面中的精彩CG也不一样，看腻CG后，还可以将战斗交给电脑，人性化设计更添游戏的魅力。

多彩的战斗模式可供选择

在广阔的世界中展开冒险

游戏的舞台设定十分宏伟壮阔，各种各样的街道村落都会出现，在画面中进行解说的是北方某强大势力的总长，他与玩家到底有什么样的关系呢？





《幻想水浒传》系列作的历史

《幻想水浒传》1995年发售（PS平台）
本系列的第一弹，描写的是“门之纹章战争”。

《幻想水浒传II》1998年发售（PS平台）
描写的是距上作三年之后的“德南统一战争”。

《幻想水浒传III》2002年发售（PS2平台）
第一次采用3D画面的作品。

《幻想水浒传IV》2004年发售（PS2平台）
本作是围绕“罚之纹章”和“群岛解放战争”展开的。

《幻想水浒传V》2006年发售（PS2平台）
10周年纪念作，描写了法雷那王国的内战，本作登场的纹章是“太阳纹章”。

猎人们！加我哟，一起去怪物天地狩猎吧！
男，20岁，浙江省宁波市东钱湖镇清泉山庄，QQ469551383
浙江 钱巍鑫 交友

战争降临在这边陲小镇



忠心不二 赴汤蹈火

杰伊鲁

同属西特罗村自警团，不爱说话的他总让人觉得没什么存在感，但是总会给与伙伴最大的支援，是主人公的左膀右臂。

青梅竹马 率性自然

玛丽卡

西特罗村村长的女儿，与主人公、杰伊鲁是青梅竹马的好伙伴，不顾父母的反对参加了自警团，不过她做事却很认真。

主人公们生活的西特罗村夹在几个国家之间，但是不属于任何一个势力，自古以来村民们一直过着与世无争的自由生活。主角等人加入了保卫村庄的自警团，故事就这样发生了……



↑这个宁静的小村庄就是冒险最初开始的地方。



村落虽小但一应俱全

→可以与村民对话收集各种情报，还可以购买道具。



↑在荒野中击败怪物的主角一行人决定挑战一个深山的高台。

↓这遗迹的最上层，大家看到了一团发光的神秘物体，所有的一切也从这里开始展开。



这是一个让你眼花缭乱的世界 多样的种族以及不同的文化



整洁的萨多街





荒凉僻静的无人城



繁荣的贸易湾 萨尔沙比尔港



萨尔沙比尔港



广阔的平原 马尔西纳

大家从此踏上冒险征途



本作的战斗系统现已判明，以4人组队的方式闪亮登场，由谁加入队伍可以自行选择，100位以上的候选人，足以令玩家们费一番脑筋，根据玩家的选择，还可以使用多样的辅助魔法进行支援攻击。游戏中还准备了大量新颖的魔法，在漂亮的画面中欣赏这些充满魅力的精彩CG吧。



↑角色的技能和魔法攻击多种多样，盛大的战斗画面足以令你眼花缭乱。

超华丽的战斗系统 4人组队进行冒险



巨大的怪物突然现身



→有时游戏中出现的怪物会大的惊人。

四处漂泊 无以为家

利乌

数年前流浪至此的利乌偶然遇到了主角等人，虽然讨厌拘束，但还是加入了自警团，从此开始了艰辛的旅程。

领袖群雄 王者霸气

迪鲁库

村自警团中的大哥级人物，精于战斗，总是在战斗方面给予大家很有用的建议，在团队中拥有很高的人气。

继承了上代遗志 协力攻击惊现

在队伍中加入了特定的人物时，就可以发动协力攻击进行威力提升的打击。配合不同种族伙伴的不同个性，协力攻击的CG战斗画面也会随之变化。



3人魔法攻击

↑可以3人协力进行魔法攻击，威力非比寻常。

高速奔跑攻击

↓双人协力发动的高速攻击技，具有必中的效果。





必杀技双人斩

↑同为双人协力技的斩攻击,可以将怪物一斩为二。

全新种族波帕斯族登场

会有各种各样的种族登场，这也是《幻想水浒传》系列的一大特色之一，其中有犬型的亚人种库伯鲁特族，鸭型的亚人种达库族，本作中将会隆重登场一个全新的种族——生活在海上都市“赛普塔弗洛斯”的波帕斯族。而且波帕斯族中也有作为星宿下凡的伙伴登场。





←本作中想要得到某些种族的同伴，必须先通过专门的考试。

高达对高达

机种 PSP
类型 ACT

●Bandai Namco ●2008年11月20日●1—4人/5040日元●日版



仰赖《高达战斗》系列的大获成功，又一款高达题材作品登陆PSP平台！在刚刚召开的发布会上，万代南梦宫宣布，将在最近一段时间内把街机平台的爆裂乱斗作品《高达对高达》移植到PSP上。目前，官网已经公布了一些图片。

跨越时空的决斗！钢之魂，激突！





比起街机版，PSP版本最大的追加要素就是加入了广受好评的《高达OO》系列角色。目前已经确定主角刹那和GUNDAM EXIA会加入战斗。除此之外，还有17个高达系列作品参战。从元祖高达开始，到去年广为流行的《SEED DESTINY》，各个时代的英雄们将在PSP上汇聚一堂，展开激斗，甚至连G高达这个另类的系列作品也在本作的收录范围之内。




比起《高达战斗》系列，《高达对高达》系列更加注重画面的火爆性和战斗的爽快度，从图上就可以看出，本作的画面是非常绚丽的。对爽快度重视的一大体现就是独有的“G CROSS OVER”系统！本作最大支持4人对战，在战斗中，只要满足一定条件，就可以与队友合力，使用强大的连携攻击。此类攻击将有特殊的CUT IN，威力十分强大。如上图，卡缪与东方不败协力使出东方不败的必杀技“超级霸王电影弹”！单机发动必杀技时也都会有特写镜头。



←《高达OO》系列主角机GUNDAM EXIA登场！不知其他几架高达能否出场，反正有V2AB我就一定会玩的（笑）。

普瑞尼

机种 PSP
类型 ACT

●日本一 ●2008年内 ●1人/5040日元 ●日版

人气配角爆裂登场PSP！







日本一公司目前宣布要发售一款与著名战略系列《魔界战记》相关的ACT游戏。本次游戏的主角是在《魔界战记》系列中活跃的配角“普瑞尼”。作为系列的吉祥物之一，这个长相与企鹅相仿，被投掷出去就会爆发的小动物一直深受大家的喜爱，本次它首度作为主角登场，或许也是个走上主角舞台的机会?

普瑞尼最大的特点是一旦被投出去撞击到东西就会爆发！此次的游戏当然要以这一点作为系统的关键。玩家在游戏时要谨慎操作普瑞尼前进，如果不慎失误，可爱的主角恐怕就会爆掉吧。不过反过来，这个特性显然也会是解谜、攻略的要点之一。从公布的视频上来看，也存在普瑞尼主动撞击敌人，用爆发杀敌的镜头。究竟游戏的系统将会是怎样的呢?







新闻中心

寒蝉鸣泣之时 绊 第二卷 想

机种 NDS
类型 AVG

●Alchemist ●2008年11月27日 ●1人/3990日元 ●日版



继前不久推出系列第一部作品之后，《寒蝉鸣泣之时 绊》的第二卷也如期上市。本作的基本游戏系统和声优基本上都与上一作相似，这里就不多做介绍了。与第一作相同，本次同样收录了四个章节，分别是“暇溃篇”“目明篇”“影纺篇”和“异本 昼坏篇”。玩家要控制公安厅的警官赤坂卫，探查建设大臣之孙的失踪事件。此外，在上一作的游戏中，还可以得到被称为碎片的密码。在本作中，输入这些密码就可以开启隐藏要素，除了补完主线剧情之外，这些密码里也有能够影响剧情进展的重要信息。

祟之惨剧，二度降临！





好期待PSP上的鬼泣和生化危机，哪怕只是复刻！
男，27岁，东湖高新区武大科技园创业楼四楼湖北三环发展有限公司，430223，QQ6982145
武汉 廖承 交友

初音未来 主唱计划

机种 PSP
类型 RAG

●SEGA ●2009年 ●1人/5040日元 ●日版



在同人音乐创造界和ACG圈人气极高的电子歌姬"初音未来"将要在PSP平台上进行她(它？)的首次登场亮相啦！游戏的类型是音乐节拍类，玩家要在屏幕上的星星划过恰当位置的时候及时按下对应键。只要能够正确按键，初音就会用她赖以成名的歌喉和舞姿为玩家奉献精彩的演出。此外，布置初音的房间和歌唱场地也将是个重要的游戏要素。也许有人看到画面觉得非常粗糙，这是因为本作还在开发中，预计要明年才能面市，正式发售时画面应当有所改进吧。从宣传PV里可以看到，初音的舞姿非常灵活丰富，相信此款作品当为音乐游戏佳作。

大人气的电子歌姬 游戏平台的初次登场！







喧哗番长3

机种 PSP
类型 ACT

●SPARK ●2008年11月27日●1-2人/5229日元●日版



《喧哗番长》系列是一个以描写不良高中生生活为主题的系列。独特的选材带来了独特的体验，相对于其他游戏"拯救世界"一类的严肃主题，本作的目的很单纯：在参加休学旅行7天间，凭借不良高中生的种种"特技"——眼神较量、方言恶口、格斗技打败其他番长，成为全国第一番长！（全国第一不良青年？）除打架之外，也可以与同学进行观光，或者与心仪的女子约会，根据7天内不同的表现，将会有不同的结局等待着玩家。



←与其他不良少年斗殴之前，先要通过眼神威慑对方，中文简称"照眼儿"（笑）。





喧哗上等！目标是全国番长！

交友 河北 于中亚
祝PG永远很好很强大，版面很爽很来麦，热卖很火很牛×。
男，17岁，河北省张家口市宣化区第一中学高二，075100，QQ496089876

第三次世界大战1946

机种 PSP
类型 STG

●Global A Entertainment ●2008年秋 ●1-2人/5040日元●日版



又一款模拟飞行游戏登陆PSP平台啦。这款以历史上著名战机和架空历史背景为卖点的射击游戏是不见经传的全球娱乐公司在PSP平台上的一次尝试。游戏的背景是1946年，和现实历史不同，世界的格局变为了日本、美国和德国三足鼎立。玩家要扮演的是一名飞行员，驾驶在近代空战史中大放光彩的名机向敌人发起攻击。除了著名战机之外，一些著名的历史场景和ACE机师也将在游戏中亮相。不过严格的说来，目前公布的画面似乎没有什么出彩之处，系统方面也没有什么新的消息，尤其是此类游戏重要的剧情和场景还没有具体消息。对于历史和兵器非常感兴趣的玩家不妨关注一下。



再现历史场景！






新闻中心

双星物语

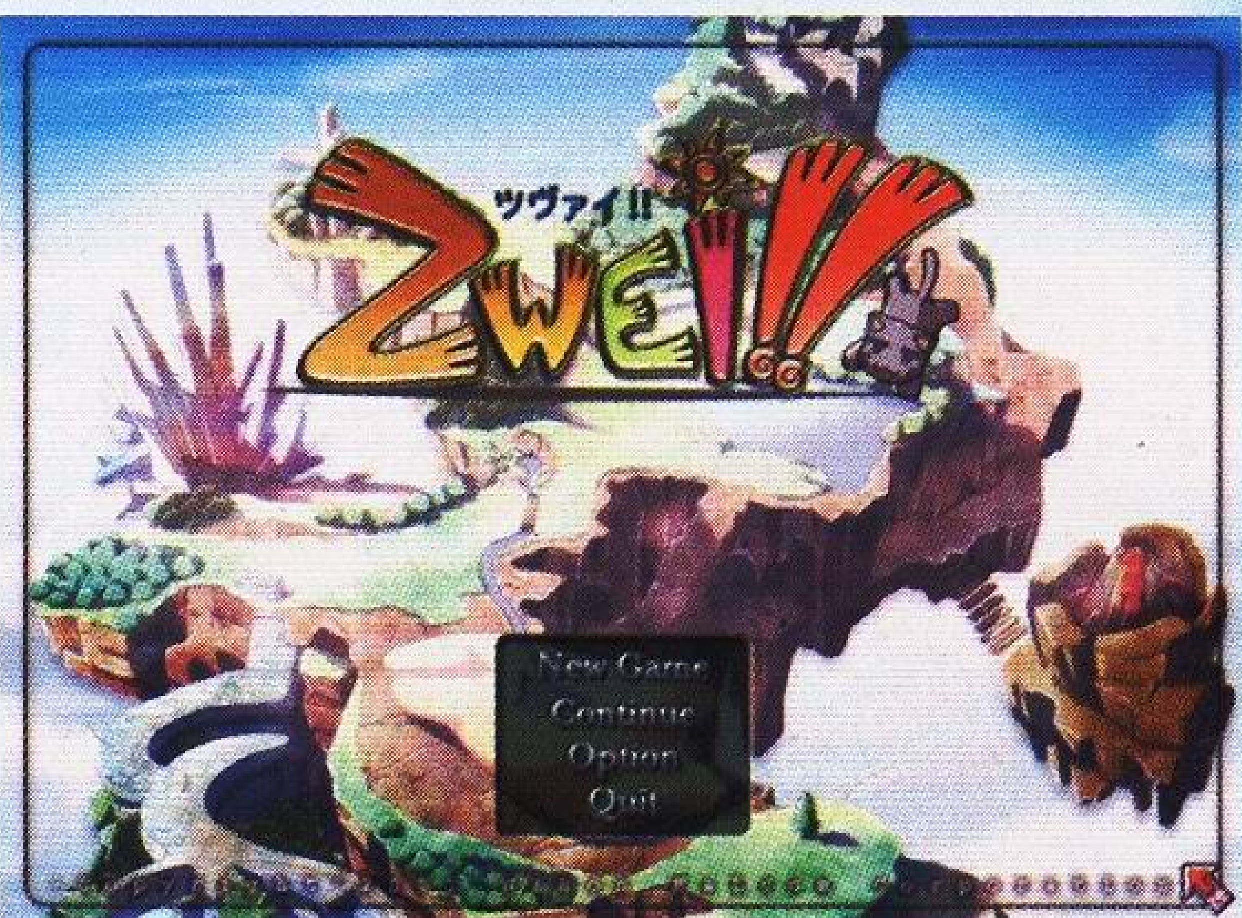
机种 PSP
类型 ARPG

●Falcom●2008年12月11日●1-2人/5040日元●日版

FALCOM目前又宣布了一个游戏的移植计划——本次移植的作品是PC平台上的ARPG名作《ZWEI！》。这个词是德语里“二”的意思，国内译名双星物语。

作为一款ARPG，本作有着各种各样独特的系统，比如升级所需的经验值，是打败怪物后拾取怪物掉下的各种水果获得的，如何一边杀敌一边收集经验是需要考虑的问题；两位主角的性能不同和特技，玩家要灵活运用两人进行攻关和解谜。类似ACT游戏的打击爽快感加上各种大魄力的魔法和特技，搭配上感人的剧情和堪比《赛尔达》的谜题，本作可谓内容丰富。

虽然照例是一款复刻作品，但本作除了继承基本系统之外，对许多细节都进行了改进。尤其是游戏的音乐都进行了重制，本次还启用了白石凉子和今野宏美作为新的声优。预订本作可以得到原声特典。





↑游戏中有各种各样的场景，玩家要选择恰当的技巧进行攻略。





NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受 文的传达

东京魔人学园剑风帖

系列特点是感情输入系统



NDS/MMV
2008年8月21日/AVG/1人

玛露王国的人偶公主

画风第一眼就把我萌倒了



NDS/日本一
2008年8月7日/RPG/1人

猴子

本期新发现：使用金手指玩DQ5被一狼鄙视了。从此之后决定玩DQ绝对不修改。

貌似新人一狼有形象了，大家多支持支持它吧。

东京魔人学园剑风帖 9

本作是98年PS版游戏的移植版，**DS版追加了可用触笔随意变换“感情输入系统”的功能，**显得稍微不同了一些，其他方面做得还算中规中矩。PS游戏移植NDS也不是一次两次了，虽然难免有点地方要缩水，但是总体素质还算说得过去。在动漫改编的作品里看的话，这部作品也算是可以的了。

玛露王国的人偶公主 7

不知道最近是不是流行玩复刻，又是一个在PS上推出的作品，这次DS版本是第一作的复刻版。**游戏将PS的全部内容完全移植，还加入了一部分系列第二作的东西，**并改善系统使得游戏更加容易上手。游戏操作简单，气氛清新，风格比较温馨，但是比较缺少深度，迷宫单调是这个游戏最大的缺点。

八房

本期新发现：玛露王国的人偶公主治愈进行中。

最近PSP大作频发，年底之前不愁玩了。高达对高达大期待。

东京魔人学园剑风帖 8

作为一款十周年纪念作品，本作的风格非常像上个世纪中期的风格。游戏本身节奏略慢，这也是以前游戏的共同特征，放到现在就有些拖沓了。不过**游戏基调和画风很不错，系统和剧情也算比较有意思，值得一玩。**只是每章结束之后放主题歌和STAFF这点太奇怪了，好几次我都觉得自己好像打通了，结果后面还有……

玛露王国的人偶公主 7

系列最初作的复刻。治愈系RPG，以可爱清新的风格和简单容易上手的操作作为卖点。**战斗的难度不高，迷宫内也没有太复杂的谜题，说是轻松也好，总觉得有些单调。**以歌剧的形式表现剧情挺有意思，一些小细节也使得情节比较丰满，如果喜欢此类风格的话会觉得很好玩，从普通角度来讲，水准算是一般。

库巴

本期新发现：夜晚办公大楼的厕所果然阴森森的。

N+的操作好难，没有耐心真玩不了，卡在某关郁闷中。

东京魔人学园剑风帖 8

第一次接触该系列的库巴觉得游戏确实不错，**加入的感情输入系统也很有意思，音效音乐都不错，临场感也不错。**如果说有什么不足的话，库巴不太了解前几作的剧情，所以觉得每一个人都像去少林寺留过学一样，感觉都是功夫大师，游戏里随便挑一个人踢一脚平常人就差不多了，总之觉得设定有点扯。

玛露王国的人偶公主 8

库巴向来都很喜欢音乐类游戏，像这种画面清新的音乐RPG更是喜爱有加。**DS版更是加入了大量新要素，游戏更加容易上手。**游戏中使用技能不再是使用MP或者其他东西，而是消耗感谢槽。整体素质不错，画面非常清新可爱，喜欢音乐游戏的玩家一定要试一试，里面的BGM确实不错哦！

萌系风格迷你小游戏合集

SANX全明星大合集



NDS/MTO
2008年8月28日/ETC/1-2人

SAN-X是日本的多样化产品的品牌，其产品广告中创作的角色都是比较低龄化的那种可爱的卡通，**这个游戏实际上是以游戏之名为SAN-X品牌做宣传的广告性质的游戏。**由于SAN-X本身是面向低龄消费者的，所以游戏也都是简单的小游戏集合。除非是喜欢这个系列产品的玩家，否则要对这个游戏产生兴趣并非易事。

SAN-X是一个以生产幼儿玩具/生活用品为主的公司，这款游戏是利用SAN-X旗下的玩具/动漫角色所做的迷你游戏合集。**本身比较低龄化，风格和色调都是偏可爱型的，**玩家要完成各类小游戏，从而开启新的游戏并且获得图片、道具等奖励，最后的目标是开启全部游戏，完成收集要素……呃，有点乏善可陈。

本游戏就像瓦里奥制造一样由数个小游戏组成，都非常简单，比如拼图等。游戏的卖点就是集合了大量卡通明星，**库巴觉得这个游戏非常适合吸引美眉的眼球，**课间的时候，拿出来玩一会儿保证会被女同学们围个水泄不通。基本上挑不出来什么毛病，就是一个小品级游戏，还能怎样呢？

山寨崩坏版《合金弹头》

突击队：钢铁灾难



NDS/Lexicon
2008年7月25日/ACT/1人

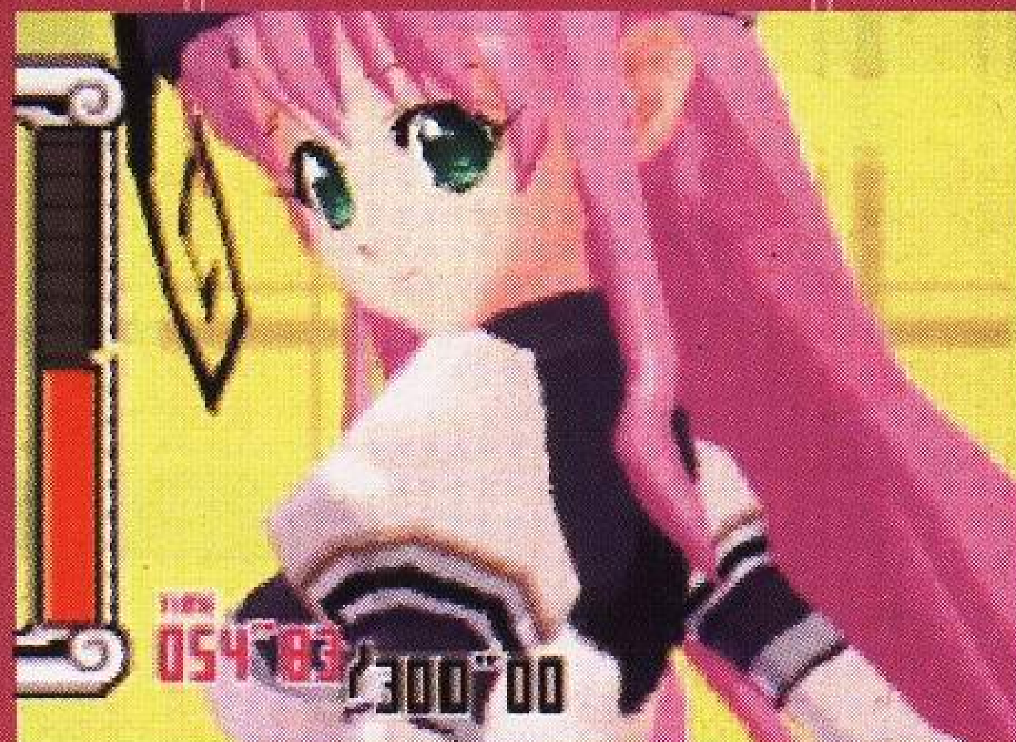
《钢铁灾难》给人的第一印象就是“合金弹头”，**实际上游戏本身的素质与合金弹头相比还是有一定差距的。**但是游戏里有创意的部分也不少，比方说一开始驾驶交通工具的战斗，感觉就与合金弹头不一样。虽然游戏的素质并非优秀，但是如果能够成为系列的话，这个游戏大概还有不少上升的空间。

由于有国人参与开发而备受关注的动作游戏，无论是风格还是关卡设计都有很明显的《合金弹头》痕迹。**游戏本身手感尚可，只是缺乏打击感，场景和音效略显单调，不够火爆，**有点画虎不成反类犬的感觉。本身的难度设计还算不错，需要反复攻打，不过流程只有5关，比起合金弹头7来还是逊色一些。

能看到国人做出这么好的游戏，库巴的心里感到非常欣慰啊！与合金弹头非常相似，但还是有少许区别，**比如加入了滚动动作，通过滚动可以躲避一些子弹。**不足之处是子弹的速度感明显不如合金弹头，稍微有些不自然的感觉，还有当空中落下箱子时举起枪来射击要精准一些，歪了会打不到。

玩过游戏决定去追漫画了

出包王女：林间学校篇



NDS/MMV
2008年8月28日/AVG/1人

卖萌游戏，宅男专用，操作简单，脑子不动。这个类型的游戏似乎总是给玩家留下这样的印象。实际上，类似的动漫游戏改编作在最近可以说如同雨后蘑菇一般层出不穷。**我们可以把这个游戏看成是动漫原著的周边产品，**如果以这个视角看的话，那么对于游戏本身的素质我们就不必太过苛求了。

《出包王女》的游戏版，类型是AVG。**和其他动漫改编游戏一样，本作的宗旨同样是FANS向，以突出原作最大卖点为第一目的——问题是，原作的就是单纯的卖萌啊……所以游戏也就是个卖萌游戏了。**游戏中到处充斥着女角卖萌的镜头，玩家们也乐于使用厂商大肆标榜的触摸功能猛打擦边球，哎。

男生注意啦！卖肉动画移植游戏啦！嗯，不错，不错，好游戏。**说点正经的，游戏主要是AVG剧情穿插小游戏，**小游戏过关后可以得到任务道具，如果没得到也没有关系，可以反复练习打过的关，而且打过的剧情是可以跳过的。不要低估DS的画面表现哦！萌到你绝对够用了！不玩可是你的损失！

游戏品质

心的感受 文的传达

萌系风格战棋类游戏地雷

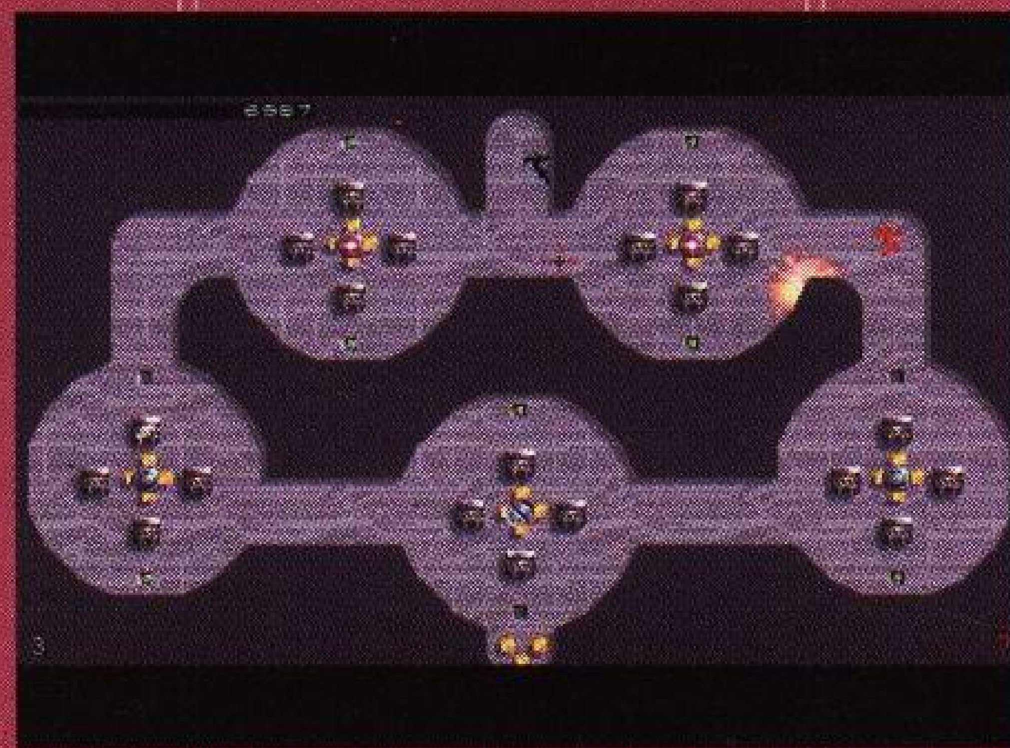
战略行会



NDS/SUCCESS
2008年8月28日/SLG/1-2人

游戏同时推出双掌机版本

N+



PSP/ATARI
2008年8月26日/ACT/1人

翔武

本期新发现：闪电十一人本来比北斗进度快，但是现在被反超了。

最近抽空就在玩足球，WIFI下载人物真是非常不错啊。

战略行会 4

看到这款游戏的封面和人设的时候，我想这应该是一款比较不错的游戏吧。玩到之后才发现被骗了，虽然说这个游戏有些系统还是可以的，**但就这画面来说，让我退回到了MD的时代**，不明白厂商为什么要用这样一个画面制作，怀旧吗？这种素质在现在这个掌机的新时代中真是非常难生存啊。

N+ 4

虽然我觉得自己动作游戏应该还算说得过去，但是在这个游戏面前我还是败了。**跳跃的感觉有些飘，移动地雷的速度感觉也很快**，最要命的是好不容易过去了还要折回来才算是过关。本作属于那种休闲型的FLASH游戏，但是反而容易紧张，游戏的创意还算不错，只是游戏的难度有些高。

露琪

本期新发现：SE居然没能成功收购TECMO，我要Dead Fantasy游戏化啊。

纷争居然也要发售同捆版，要不要再上一次当呢……

战略行会 5

怎么说呢，我果然对这种从画风上看就觉得很萌的游戏没什么抵抗力，因此付出了非常惨重踩雷身亡的代价。游戏实际的画面相当粗糙，跟杂志上介绍的原画设定简直有天壤之别的差距，而战斗系统本身也没有什么亮点，过了两关后实在找不到继续玩下去的动力。**这种游戏以后干脆直接出设定画集好了。**

N+ 7

本作改编自获得了第七届IGF游戏节观众选择大奖的FLASH游戏《N》，玩家需要扮演一名身手矫健的忍者，通过躲避关卡中各种机关的攻击来收集金块，看似并不复杂却有着丰富的可玩性。游戏的操作很简单，物理引擎效果的表现也十分出色，不过本作的难度颇高，共收录了超过500种以上的挑战关卡。

一狼

本期新发现：晚上睡觉耳边似乎都能听到西格玛的音乐……

这一期手头的活太多了，连打KOF的时间都没了。

战略行会 5

实在想不通这样的游戏为什么要出到DS上。画面简陋姑且不说，对话也非常的繁琐。而且连真人语音也少的可怜，难怪游戏ROM只有16兆。**非常头疼的是，游戏的文字对话中有类似"黄金太阳"系列的效果音，听起来非常别扭。**唯一一点值得称赞的地方，就是模仿了机战系列能够用附加键跳过对话的设定了。

N+ 7

草草玩了10分钟，感觉这个游戏的创意还不错的。类似于吃豆人的风格，又似乎像马里奥与大金刚，首先吃金币，然后开机关过关。初始几关难度较低，充分让玩家上手，**后面几关难度逐渐提升，对动作苦手的玩家来说是一个不小的考验。**对于一狼这样的美版无视者来说，如果有日版的话，我会给它8分也说不定。

交友 天津 谢闻宇
想问：小编里谁爱听相声？（猴子：我！）
男，15岁，和平区徐州道开封里6幢101，300042

通关追加明日香补完计划

绫波育成计划DS



NDS/Broccoli
2008年8月28日/SLG/1人

以《新世纪福音战士EVA》的两大女主角绫波丽和明日香为主角，根据玩家喜好对她们进行不同方向的培养。与PS2版不同的是，**本作的画面以双屏显示，游戏的片头动画也是重新制作的**。作为DS版，本作并不是完全照搬过来，还增加了一些新要素，比如本作中特有的EVA知识问答游戏。

2001年在PC平台上推出的本作，在移植给PS2并追加了傲娇混血美少女明日香后，终于又再次将两个合集打包放到了DS平台。相对于养成游戏的始祖作《美少女梦工厂》系列来说，本作在游戏性上并没有什么突破性的地方，只是追加了新的结局和服装，不过**一看到戴上眼镜的明日香我就觉得已经值回票价了**。

绝对的FANS向作品，对真正的绫波控来说，给10分也不算多。不过一狼本人对这部动漫原本就无爱，所以对这款游戏自然就没有感情。抛开动漫原作来看的话，这款游戏只能用来听听真人语音练练日语听力了。**玩家每天要带着绫波去训练、购物，安排每一天的生活日志，稍微有些单调**。

节奏太慢战斗太傻推理太弱

西格玛和声



NDS/SQUARE ENIX
2008年8月21日/RPG/1人

RPG和AVG这两种都是慢节奏类型，把这两者结合起来会更慢，至少我是这么觉得。**本作的战斗画面非常不错，音乐也很不错**。游戏中玩家要不断进行推理，从整体来看有点华而不实，宣传时的名气基本上都是靠人气声优平野绫撑起来的，我觉得SE还是别在做这种游戏了，下次换点别人。

本作是披着RPG外衣的文字AVG类型，日语苦手者就不用尝试了。在发售前很是期待，但实际拿到手后却有一种再次上当的感觉。游戏的节奏慢到令人抓狂，调查东西需要先进入菜单画面选择调查然后出现一副所谓的华丽插图才能调查。**无法让人燃起来或者静下心来的文字AVG都是失败的作品**。

原本打算给的更低的，但由于这一期是一狼做的这个游戏攻略，所以不得不给7分的评价。游戏虽然创意比较独特，但是剧情节奏过于缓慢，玩着玩着经常犯困。战斗节奏又过于紧凑，甚至连暂停键都没有设置，稍微一走神人物就挂了。**感觉游戏还是宣传的太过火，实际游戏素质并没有想象中的那么优秀**。

10月新番动画绝赞期待中

闪电十一人



NDS/LEVEL-5
2008年8月22日/RPG/1-2人

已经好久没有震撼我内心的足球游戏了。**本作的类型是足球RPG，而且采用的是必杀技足球的形式**。让我想起了FC时代的《天使之翼2》，游戏中可以获得的同伴非常多，可以根据自己的喜好来组成足球队。不仅可以从本校挖人，还可以从比赛过的外校挖人，自由度相当高，期待下一作出现！

很久没玩到如此热血的少年向游戏了，**L5出手果然必属精品**。本作是一款很像FC上《天使之翼》的超现实足球游戏，通过很简单的触摸方式就可以施展出很华丽的过人及射门动作，观赏性满载。初上手游戏的时候可能会感觉有些不适应，然而一旦习惯操作后立刻就能享受到无与伦比的爽快感。

对体育类游戏实在是无爱，要不是看在这一作在编辑部里大受好评，恐怕我连7分都给不到。不过游戏的创意比较独特，令我想起了早年的足球小将动漫。片头曲和片头动画非常有激情，部分剧情还有真人语音。虽然画风比较清新可爱，但是**对于玩惯WE系列的玩家来说，恐怕一时还是难以习惯触摸屏的操作吧**。



"突击队：钢铁灾难"这款游戏之前名为"07突击队"，是一款国人开发的2D射击动作游戏。游戏中玩家要扮演精通各种武器的战士"暴风"，去消灭以大规模杀伤性武器威胁全世界的邪恶阻止"响尾蛇"军团。整个游戏风格与"合金弹头"系列类似，游戏中各种枪支弹药的切换以及手雷等设定也与"合金弹头"系列如出一辙，所以被戏称为"山寨版合金弹头"。唯一一点不同的是，本作全程不允许玩家续币接命。

NDS 突击队 钢铁灾难
ACT ●Lexicon●2008年7月25日 ●1人/29.99欧元●512Mb

挑战动作游戏的极限——一命通关！

菜单详解

标题菜单	
New Mission	开始新游戏
Continue	继续游戏
LOAD	读取进度
COPY	复制进度
DELETE	删除进度
BACK	返回主菜单
游戏主菜单	
MISSION	选择关卡开始游戏
ITEM	查看已经获得的道具卡片
DATA	存储、读取游戏进度
OPTION	设置游戏的按键

系统详解

游戏的系统非常简单，就是纯粹的2D动作射击。默认的键位Y键为手雷、B键为子弹、A键为跳跃、L键为切换武器，玩家玩起来会觉得非常别扭，当然，在第一关过后就可以重新设置游戏的键位。此外，同时按下方向下键和跳



→敌人兵种数量较少，场景也有大量重复，这是本作最大缺点。



←和"合金弹头"系列一样，游戏中也要活用手雷秒杀敌人。

跃键即可翻滚、翻滚中全身无敌，在游戏中一定要灵活运用。画面左上方分别显示着玩家的生命值和装甲值，在有装甲的情况下，玩家受到敌人的攻击将会损失装甲值，当装甲值降低为0以后便会损失生命值，生命值降为0就会GAME OVER。当然，受到特定的敌人攻击，将会无视装甲值直接降低生命，或者同时降低生命值和装甲值，总之游戏的难度还是比较高的。游戏中玩家可以获得各种弹药，而且可以在两种弹药之间来回切换，这一点设计的与"合金弹头6"以后的作品有些相似。当弹药用完就会强制换回普通弹药，威力较弱，但可以无限使用。当和敌人近身时，就可以使用近身技，可以一击必杀任何敌人。此外，游戏中获得特定的道具以后，主角的手雷威力也会发生改变。游戏中每一关都有完成度的设定，玩家要寻找隐藏在每一关中的各种卡片，或许收集齐所有卡片，还能打开隐藏的关卡也说不定。

简易攻略

第一关只是上手练习关卡，首先从一片雪



↑一旦角色死亡就会直接GAME OVER，这一点要求的非常严格。

地里开始游戏，玩家此时驾驶一辆摩托车，摩托车上的弹药是无限的。玩家需注意驾驶摩托车的时候不能转向，只能攻击前方或斜上方的敌人。需要灵活运用跳跃键来躲避地上的地雷以及空中伞兵发出的子弹。接着进入下一个画面就抛弃了摩托车步行，玩家可以自由操作人物行动，顺便熟悉一下游戏的操作。需要注意一种会瞬移的敌兵，他跳起之后会向下俯冲攻击，判定较大。BOSS是一直大螃蟹，需要注意它的挥爪攻击，需要躲到屏幕角落才行，BOSS最麻烦的一招是压斜地面，阻碍玩家的行动，此时只要不断的跳跃保持平衡即可。BOSS血量所剩不多时还会使用冰块攻击主角，把握好位置提前回避即可。

第二关是在沙漠中，需要注意一种临死前会扔手雷的敌兵，一定要和他保持距离。第二关没有什么要点，一路清杂兵即可。BOSS是一只大黄蜂，首先要攻击它的两个手臂。注意手臂会有毒属性攻击，中毒以后会短时间行动不能。打掉两个手臂之后，需要攻击BOSS的尾部，注意BOSS会使出电球，注意把握回避的方向。最后要攻击BOSS的头部，最后一个阶段BOSS只会来回放电球，掌握规律非常简单。



↑遇到BOSS的时候不要慌张，耐心掌握敌人的行动规律。

第三关以后敌人的数量和难度都会大幅的提升，对玩家的操作要求也会更加的严格。BOSS是一个巨大的机械，首先要攻击他的脑袋，并注意躲过大量的小导弹袭击。之后第二形态要攻击BOSS的头部才有效，但尤其小心BOSS的震地闪电攻击，需要跳起回避，当BOSS僵直很长一段时间以后，就会使出从左到右的全屏幕光线攻击，如果之前攒的弹药比较充分，完全可以在BOSS没有使出这招之前就秒杀BOSS过关。

第四关的流程相对而言比较短，经过两个画面即可见到BOSS。注意BOSS在水下出现，玩家必须骑乘水上摩托车，利用摩托车的水雷来攻击BOSS。注意BOSS一开始会从水下向上冲撞主角，必须回避。然后等待BOSS发出的水雷炸裂成导弹，并加以回避。最后等BOSS定位在海面上之后，再靠近BOSS猛扔水雷攻击。注意有时候BOSS会做出假象，引诱玩家靠近，再突然朝上面冲起来攻击主角。或者利用BOSS浮出水面的时候再用机枪轰击，几轮之后BOSS就会败下阵来。



↑本作中部分子弹可以斜向发射，这一点比"合金弹头"系列更体贴玩家。

第五关就是游戏的最后一关，这一关不仅流程长、敌人多、难度大，而且路线也比较复杂，走错路的话很容易迷路，这一点必须留意。最后的BOSS就交给玩家自己探索打法了，编者在这里就不剧透了。

玩后感

虽然是国产的动作射击游戏，但是游戏的手感还算是比较优秀的。如果这个游戏出在90年代"合金弹头"系列没有发售之前，也许还会有一些市场。但是现在这个游戏和"合金弹头"比起来，相对之下就逊色了许多。背景音乐、画面的华丽程度、打击的快感，可供选择的人物，都没有"合金弹头"系列优秀。本作唯一比较优越的地方，可能就是"不能接关"这个非常核心向的设定了，对自己的动作水平没有把握的玩家，还是自己从网上找金手指帮忙吧。□文责/一狼 □美编/伟哥



"San-X明星大集合"这款游戏集合了日本San-X公司旗下的大量明星，让这些明星来一起做出一个电视节目。而游戏中每名角色都设计了不少电视频道，每个电视频道都是个小游戏，其中有不下于200个的猜谜、问答等迷你小游戏出现。随着玩家收集的角色越来越多，可以选择的游戏频道及小游戏种类也会不断的提升。而且本作还可以通过DS的通信功能来和朋友们一起进行游戏，绝对能获得与众不同的感受，推荐大家可以尝试一下。■文责/一狼

San-X明星大集合

NDS ETC ●MTO●2008年8月28日 ●1-2人/5040日元●256Mbit

在数百种小游戏里尽情的挑选吧！

系统详解

初次进入游戏时先要创建记录，要设定自己的姓名和出生年月等。进入游戏之后会有一个很大的类似电视频道的东西，不过开始好多游戏都没有开启，只有部分可供玩家选择。玩家还可以通过触摸笔来转移画面选择这些节目，双击某个节目即可进入小游戏。每个小游戏有3关，第一次需要从最初的一关开始玩，通过一关之后才可以挑战下一关。3关全部挑战通过之后，在主菜单的画面上将会开启一个新游戏。

ひとりであそぶ	一人游戏
つうしん	通信模式

小游戏攻略—迷路小猫



这个游戏的玩法就是要玩家操纵触摸笔来引导小猫到指定的地方。小猫只会顺着路走，所以玩家要用触摸笔拖动路面上的卡片改变路线，引导小猫到达终点。点击小猫的时候，小猫的移动速度就会变快。小猫只要接触到道具，就会模仿成道具的样子。

如果碰到了和自己名字不符的东西，剩下的时间就会大幅降低。如果所剩时间为0的话就会GAME OVER。在时间结束之前让小猫达到规定的模仿次数就算过关。

游戏开始后，只要用触笔点击一下触摸屏，小猫就会开始移动。

小游戏攻略—智力拼图



这个游戏的玩法就是要玩家对照着上屏幕的画面，在下屏幕上把零碎的拼图完成。只要用触摸笔点一下零碎的拼图碎片，再把碎片拖动到指定位置上即可。只要把全部拼图完成就算过关。虽然看似比较简单，但是实际玩起来的时候也非常的麻烦。游戏画面太小，而且散落的卡片也多，完成整个拼图也是个相当耗时的过程。好在无法把图片旋转方向，只要根据上图寻找对应的位置，就可以轻松过关。这个游戏也没有时间限制，耐心的拼图吧。



小游戏攻略—智力问答



这个游戏对不会日语的玩家而言就相当麻烦了。游戏中上画面会出现问题，然后需要玩家在使用触摸笔在下屏中判断正误。当然，使用A、B键来确定对错也是可以的。A键就是正确，B键就是错误。每关的问题一共只有5问，如果答对了3问以上就算过关。不过由于问答全部都是日文，想必玩家可能会非常苦恼。玩家只有记住这一题大致是问什么内容，记住正确答案以后下次才能答对。但是，每次问的问题都不是固定的，所以实在无法记清楚答案的话，只有祈祷运气比较好能5题猜对3题了。

小游戏攻略—合体拼图



这个游戏中玩家只要点击触摸屏按照上屏出现的画面提示选择正确的两张图片即可。注意下屏的所有图片都是被盖住看不见的，必须点击一下才能看到该部分的图片，仔细观察上图，并选择对应的图片吧。即使选错了卡片，只要再点一次也能够消去重选。只要点击正确的话，该部分的图片就会开启，完成所有的图片开启任务就算过关。这一关相对难度不算大，而且也没有时间限制，多试几次即可过关。

另外，这一关可是考验玩家的记忆能力，点击一次的图片可以暂时看清该图片的内容，如果记忆力比较好的玩家，两次下来应该就能把所有图片对应的位置记清楚了。所以速记能力较强的玩家可能会比较轻松一些。

小游戏攻略—找茬

这个游戏想必玩家再熟悉不过，就是个简单的找茬小游戏。只要对照上屏的画面，在下屏中选择不同的地方，并把不同的地方用触摸笔画一个圆圈标出来即可。但是，注意如果圈画的太大、或者没有画一个完整的圆圈的话将无法找出错误。每一关一共有10处错误的地方，全部找出10个不同点就算过关。这个游戏相对比较简单，因为即使选错了，也不会造成GAME OVER，只要耐心找错即可。因此，如果实在找不出不同点，索性就在画面每个角落地点都画上几个圈胡乱蒙，总有猜对的时候。



玩后感

说实话，这个游戏的创意还是不错的，综合了不少小游戏在一起，玩起来比较轻松。各种小游戏的创意虽然不算新颖，但是每个游戏都比较简单、耐玩。当然，如果想把游戏中所有的小游戏全部开启，也是一个相当耗时的过程。值得一提的是，游戏的画面非常的可爱，音乐也比较轻松，闲暇之余用来消遣时光也不错。同样推荐女玩家们也可以试试，毕竟益智健脑的小游戏类型更容易受到女孩子的青睐吧。这款游戏在日刊FAMI通上得到了29分的评价，由此可见现在这种小游戏也是挺受欢迎的。



←游戏的画面非常清新可爱，玩起来也比较轻松。

热作冲击波





本作改编自TYPE-MOON知名的《Fate/stay night》系列作品，集合了跨越时代藩篱的众多Q版登场角色，进行最多4人参与的联机大乱斗。游戏承袭前作内容并加以强化，收录了魔术师卫宫切嗣、来自平行世界的远坂凛分身魔法少女卡蕾多露比、以及TYPE-MOON另一名作《月姬》里的神秘猫型生物喵喵爱尔克等多名新角色，而前作角色也追加了性感泳装与萝莉装等新服装。同时游戏也收录了部分新的关卡，并且还追加了虎令咒、较劲、联手等新的格斗系统。

PSP **Fate/Tiger竞技场加强版**

ACT ●CAVIA●2008年8月28日 ●1-4人/5240日元●512KB

在圣杯周围再度展开白热化的争夺战

剧情序幕

一个神秘的物体以超音速坠落在冬木市南深山镇藤村雷画的家中，虽然奇迹般没有任何人在这次事故中受伤，但是整个镇子都笼罩在一片橙色的火光之中。

一瞬间被烧成荒野的藤村家，一夜间无家可归的天气教师，还有如火山喷发般出现的神秘猫型生物。

“我们是入侵者。”

虚拟歌手般充满魅惑力的性感小猫发出了这样的声音。最强的敌人降临在了这个失去神奇虎圣杯的大地上，在这场混乱中登场的主角们和新出现的若干配角们，已经和虎圣杯没有关系了吗?

于是，最波澜壮阔的“加强篇”正式展开。



↑伊莉雅的头上顶着漂浮在半空中的王冠，这种身处在3D背景里的Q版角色实在太萌了。



←战斗开始！防御住对方的攻击也很重要！

游戏模式

本作并不是一个单纯的乱斗游戏，而是分成故事模式和自由战斗模式。

在故事模式中，玩家需要先选择游戏人物，然后根据人物固有的故事情节进行游戏。故事情节由不断出现的一个个小插曲构成，并且每个人物都有不同的游戏内容等待玩家去体验。在故事的进行中，敌方人物会随之出现并发生战斗。玩家需要打倒对方，情节才能继续下去。而且，根据状况不同，战斗的胜利条件也可能会有特别的设定。

自由战斗模式是只有动作战斗的模式，在本模式中分为单人战斗和小队战斗。单人战斗中由玩家和电脑进行队战，最大可以容纳四个人物。而小队战斗中最多可以分为两队进行小队对战。而且还可以细致的设定战斗形式以外的很多规则，玩家可以根据自己的喜好创造各种各样的对战乐趣。

主要登场角色



Saber

本作FATE线的女主角，与男主角卫宫士郎订定契约的英灵，是个拥有一头亮丽金发与深绿眼睛的美少女剑士。她的职阶被誉为所有从者中最优秀的。性格忠诚老实，一本正经，不爱言谈，也很有责任感，不过有时也会显现出少女该有的样子。到后半段对主人卫宫士郎，也产生了感情。因为主人不懂得最基本的魔力回流魔术，因而无法补给魔力给她，必须自行由食物和睡眠里补给，平时用风王结界令剑处于隐形状态。特别喜欢女孩子不喜欢的狮子。



间桐樱

比卫宫士郎低一个年级，同时是弓道社社员，对士郎而言像是妹妹一样的存在。在士郎面前总是充满笑容，拥有沉稳的性格，过去个性十分阴暗，后来由于藤村大河和卫宫士郎的影响变得比较开朗，现在每日都到士郎的家准备早饭、晚饭。



卫宫切嗣

卫宫士郎已故的养父，由于脱出被污染的圣杯，魔术回路被掠夺八成、身体机能衰弱，于五年前去世，享年三十四岁。第4次圣杯战争的参加者，绰号是“魔术师杀手”，是Saber的御主，代表爱因兹贝伦一族出战，冷酷无情，对目标贯彻到底毫不留情，然而却命令Saber破坏了即将得到的圣杯，拥有“固有时间制御”的特技，可以将自身的时间速度做加速或减缓。与士郎在一起的共同生活让他变成了一位好父亲。



伊莉雅斯菲尔·冯·爱因兹贝伦

爱称伊莉雅，七名御主之一，是爱兹贝伦家为了圣杯战争而养育长大的人造人，是本次圣杯战争之中最强的御主。因为被家族当成道具，所以个性上有点扭曲，平常是坦率天真的女孩，不过也有冷酷无情的一面，是个令人联想到雪的女孩。

动作一览

跳跃：就是普通的跳跃。为了取得道具，可能会需要跳得更高的二段跳跃。

冲刺：高速移动。在记者能够状态时还可以使用后冲刺。

防御：防御敌人的攻击。但是必杀技和超必杀技不能被防御。

集中：锁定敌人。集中状态将更容易跟随被锁定的敌人的方向进行攻击。

转身：集中状态时，可以横向冲刺，除了可以避开敌人的攻击，还可以绕到敌人身后去。

通常攻击：连续按键就可以发动连续攻击。

冲撞攻击：粉碎敌人的防御，不消耗魔力就可以粉碎敌人的防御，可以算是一个很实用的大招。

必杀技：得到道具“老虎球”之后，消耗相应魔力使出高威力的攻击

超必杀技：满足一定条件之后可以发动，威力比必杀技还要高。



↑Saber的周围浮现出一圈金色的光环，现在已经满足使用必杀技的条件了。

玩后感

《Fate/stay night》系列作品在日本的同人圈内有着很高的人气，虽然还没有达到三大同人游戏的高度（上海アリス幻乐团制作的《东方》系列、龙骑士07一家人制作的《寒蝉鸣泣之时》、以及同为TYPE-MOON小组制作的《真月谭 月姬》，并称为日本三大同人游戏），但是拥护者的数量却并不在少数。由于原作是PC上的18禁游戏，而移植到掌机平台则必须删掉不和谐的内容，因此制作公司索性把游戏改编成大乱斗的休闲类型，推广对象也变成了全年龄层的用户。本作很好地表现出了大乱斗游戏的精髓，而且在战斗过程当中还会时不时地插入一些角色的吐槽，欢乐度大增。如果因为这款游戏喜欢上Fate系列的话，推荐去看两年前的TV版动画，当然已满18岁就可以直接去玩原作了。—_—



本作是之前在PC、DC及PS2平台上发售的《绫波育成计划》和《明日香补完计划》的NDS移植版,并且将两款游戏融合在一起推出。在NDS上可以左拥右抱EVA中的两大女主角，对原作信徒来说吸引力自然非同小可。虽然是移植版，不过也加入了全新的要素。因为使用双屏幕，所以在播放剧情动画时候则可以同时使用两个屏幕来表现更加具有魄力的场面。此外游戏也追加了新的服装和结局，还收录了问答模式的迷你小游戏，以供EVA狂热者考察自己对原著的了解程度。

NDS **绫波育成计划**

SLG ●Broccoli●2008年8月28日 ●1人/5040日元●1Gb

EVA双女神的养成计划再度始动

基本操作

首先让我们来熟悉一下这个游戏的操作方式吧，用触摸笔便可以完成所有的指令，当然方向键和ABXY键也可以配合使用。画面左侧是当天的日历，可以提醒玩家时间，右侧则是本游戏的所有指令了，从上到下分别是：

1、Status：察看绫波的所有状态。

2、Talk：对话，玩过育成游戏的玩家对这个指令不会觉得陌生，作为监护人你要经常和绫波对话以了解她的心情和状态。

3、Goods：察看玩家为绫波所买的一切东西。

4、Costume：为绫波换衣服，但是如果玩家和她的关系还不够好，绫波则会不愿意更换衣服。

5.Town：用来呼出节假日时带领绫波到镇上逛街的场所，所有场所将在会在画面左边出现。

6.Schedule：为绫波制定下一周课程的指令。

7.System：记录游戏进度和更改游戏设定的地方。

点击TOWN键，在画面左侧出现的就是节假日可以带绫波去的地方。



→三无少女绫波丽的卧室，粉雪的颜色很适合她。



↑傲娇少女明日香初登场！鲜艳的打扮为NERV总部带来了一道靓丽的风景线。

外出场所

第一家店是服装鞋帽店，里面的东西都可以增加绫波的属性，除了服装在更换的时候会变化属性数值外，所有的鞋子都是买一次属性就会加在身上不掉的。一开始玩家拥有20000元，但这里的衣服实在很贵，那么只好等每个月总部发薪水了，一个月会有20000元，慢慢攒吧。所幸除了购物要钱之外，学任何课程都不需要花钱。

第二家店是杂志和音像店，里面的商品对各项属性都有辅助作用。建议一定要买的是礼仪书籍和情报杂志，这两样都增加社会适应性，这个属性在未来的游戏进程中很重要。

第三家店是首饰和家具店，如果有钱最好都买；如果钱不多，建议玩具熊、盆景、床单、壁纸和窗帘各买一套，用来装饰绫波原本灰暗的房间，可以增加不少属性。

第四家店是餐厅，除了消除疲劳指数比较管用外，其他属性增加的都不是太多。有一点



↑身穿护士装的绫波丽，化身为人间的白衣天使。

要提醒玩家，这里的商品除了餐厅不会缺货，别的店铺在你买到一定数量以后都会缺货，而且到游戏结束都不会再有，所以如果有很多钱也不要一次买光，不然以后就只能依靠到餐厅吃饭打发时间和消除疲劳了。

第五家店是药品零食专卖店，这里的东西都很好，最多可以使各项指数各增加20点，虽然东西很贵却很管用，如果有钱，不要错过。

第六家店是动漫专卖店，这里的东西算一般，虽然可以加很多别的属性点数，却会大大减少绫波的社会适应性，要育成另类绫波的玩家倒是可以多买一些。

接下去的选择是公园和电影院。到公园有时可以遇到一些熟悉的朋友，同事和同学，可以聊天或者触发剧情。在电影院里可以知道当月和下个月上映的电影，在安排课程的时候就可以安排是否要看电影了。



↑身穿便装与监护人一起外出的绫波丽，两人之间的信赖关系已经很密切了。



训练计划

在游戏里面，课程选择和活动选择加起来共有13种：心理教育、智能强化、精神强化、肉体强化、感受强化、同步率、模拟战斗，另外有学校、游乐园、海水浴场和电影院可以选择，消除疲劳方面有在家休息和独自外出。这些课程可以增加各种属性。

到学校上课是一个很好的选择，会随机增加绫波肉体强度、社会适应性、道德感觉、感受和智力各项指数，同样的也会增加疲劳。

游乐园课程是玩家带着绫波到迪斯尼乐园玩耍，共有4种内容，每次只能选一种，分别有：运动区，恐怖区，温馨动物区和梦幻区，都可以增进玩家和绫波的感情，她的社会适应性也会增加不少，但同时减少精神防壁，也就是说太安逸的生活会让绫波作战时候精神不够集中。

在游戏中，每个月都会上映一部电影，出现选择时玩家就可以带绫波去看电影，会增加感受，但是相应地会减少精神防壁。不过也会触发一些情节，所以还是有必要偶尔去看看的。

到海水浴场也会触发一些情节，玩家如果有安排的机会千万不要错过。游泳课会消除所有的疲劳指数，但是精神防壁会下降。



↑本作追加的问答模式，回答正确的话可以得到金钱的奖励哦。

玩后感

作为动画业里程碑式的作品，EVA在日本国内乃至全球范围所造成的影响已不用多做说明，形成的社会现象也在如今的ACG文化当中随处可见，即使是十几年后的现在，仍然有趋之若鹜的爱好者去电影院观看重新制作的新剧场版。而作为EVA改编游戏系列里唯一的一部养成类型，本作在发售之初就获得了广泛好评，并且很快就有国内的公司取得代理权推出了PC简体中文版（虽然这家代理公司似乎已经消失了……）。如果拿游戏与养成类型师奶级的作品《美少女梦工厂》系列相比，本作的表现也可谓是不过不失，尤其是以两大女主角绫波丽和明日香为宣传，光这一点就足够吸引无数狂热者的眼球了。除此之外，本作新加入的迷你问答猜谜小游戏也非常有意思，许多问题都是简单常见但又隐藏着吐槽属性的陷阱，选择正确答案前要仔细看清楚哟。


□文责/八房 □美编/伟哥

マール王国の人形姫
天使(てんし)が奏(かな)でる愛(あい)のうた

早在前几期的新干线，这个不起眼的游戏便引起了小编的注意。虽然和其他许多作品一样，本作是一款复刻作品，但与众不同的是，它并不是一款知名大作，而是PS平台10年前一款不怎么惹人注意的作品。是什么让10年之后的人们仍然记得它，使它得以重见天日呢？小编自然忍不住会去试试看。那么，接下来就由我来告诉大家这款游戏的亮点在哪里吧。

NDS 玛露王国的人偶公主

RPG ●日本一●2008年8月22日 ●1人/5040日元●512Mb

让淡淡的感动治愈你的心灵！

什么是治愈系？治愈系原文是HEALING，顾名思义，就是指能够医治创伤、抚平伤痛的东西，不过这里的创伤并不是指身体上的，而是精神面。所以，治愈系其实是指那些能够令人心情放松舒缓，抚平听者心灵创伤的事物。一般节奏舒缓，情节平淡清新，没有绝对的邪恶以及色情、暴力、消极态度等负面因素的作品，或者天真浪漫、具有母性、包容等性格特质的人物都可以称为治愈系。而本作，正是这样一款作品。



清新朴实的剧情

故事的舞台是平和的玛露王国。主人公科奈特是一名有着和人偶对话的能力的少女。自从十六年前父母双亡后，她便由住在村中爷爷抚养长大。陪伴在她身边的是监护人兼朋友，人偶库露露。

某日，外出的科奈特遇到了恶之魔女手下的袭击，但一位青年及时出现救下了她，这名青年就是菲尔王子。几天后，苦于身份的差别而单相思的科奈特却偶然得知，今年的选美节目同时也是为王子挑选未婚妻的过程。为了能再见王子一面，科奈特报名参加了选美。

尽管经过种种波折，但终于能够与王子相聚，正当科奈特鼓起勇气要向王子告白的时候，为了报复而来的魔女一行闯进王宫，将王子石化并绑走。虽然敌人明显和自己不是一个水准，但为了自己的幸福，科奈特还是踏上了拯救王子的旅程。



简单明快的系统

游戏作为一款传统的RPG，几乎没有做任何修饰。玩家要做的，就是按照指引完成一个地点的事件，发展剧情从而打开新的地图。游戏拥有一定的自由度，主线也十分简单，即使失去目标，也可以通过与库露露的交流而得到



←素朴的游戏画面，色调比较协调，即使久看也不容易累。

线索，在迷宫或者城市中行动时，上屏还会显示区域地图，无须担心迷路。科奈特会在各个地方遇到不同的人偶，达到一定要求即可使它们加入成为同伴——只是有些人偶需要在战斗胜利后加入，可不要大意哦。


→战斗是传统rpg形式，最大可4人参战，指令操作很简单。

本作的战斗系统同样简洁明快，基本上只有战斗、逃跑、自动三项。战斗指令也只有攻击、特技和道具，即使不懂日文也能轻松上手。比较特殊的是画面右上方的音符计，只要科奈特吹奏喇叭（特技），音符技就会累积，积蓄足够的音符之后就可以让科奈特使出消耗音符的各种必杀技。加入的人偶同伴，达到一定条件后会授与科奈特新的必杀技，有些玩偶的必杀技是剧情取得，有些则要求一定的级别、战斗次数。比如前期加入的天使/恶魔人偶姊妹，级别达到30的时候就会教给科奈特必杀技“姊妹の想い”。




←以往只是同行的库露露今次也能上场参战了，它很强哦。



独特的剧情表现形式!

重要剧情的表示是本作的一大亮点。虽然本作没有CG，没有动画，但每当有重要剧情的时候，还是会有独特的表示方式——音乐剧。届时，屏幕内的人物会摆脱往常随意行动的状态翩翩起舞（嘛，其实也就是打转而已），同时会有全程语音出演。角色会用类似歌剧和咏叹调一样的歌曲来演绎剧情。不仅是主角，包括反派、NPC在内的各种角色都有机会一展歌喉。游戏共收录了将近30段语音歌曲，在游戏中听过的曲目可以在标题画面的“拍手剧场”模式下鉴赏。



←序盘就有主人公的内心独白演唱剧情，不要错过哦。

热作冲击波

玩后感

所谓的治愈归根结底还是抽象的概念，和牧场物语一样，本作也是那种在平淡中见真趣的游戏，不喜欢的话也不必勉强。严格来说本作还是有着不少缺点的，比如迷宫太过单调、战斗和洞窟内音乐缺乏张力、过于简单等，不过正是在这质朴到简陋的外表下隐藏着平凡的感动——没有拯救世界，只有一个小女孩追寻自己的幸福；没有生离死别，只有略显幼稚但纯真的故事；没有深奥微妙的游戏系统，只有平凡到可以信手拈来的指令……本作并不是那种值得钻研的游戏，但如果你厌倦了游戏中的腥风血雨、生杀予夺，那么，本作将是你上佳的选择。



玩过后悔？不玩更后悔！

盘点十大名不副实的游戏！

■文责/八房、露琪
■美编/包子

光阴似箭，日月如梭。游戏业在不断发展，各种各样的游戏正以前所未有的速度摆上货架。然而世间万物皆有其两面性，诸路游戏粉墨登场的同时，也有越来越多的惊雷（编注：指发售前期待值和游戏入手后反馈度成反比的游戏）不断挑战着玩家的容忍底限，亦有不少佳作被湮没在所谓大作的阴影下。这次我们就从近两年发售的作品中挑选出10具有代表性的个游戏，来探讨一下这种“名不副实”的怪现象。

大厂的个人秀　美妙世界



★**上榜理由：**华丽的外表下掩盖不了游戏性的缺失。即使是强如SQUARE ENIX的世界级大厂，在游戏量产化时代也难逃惊雷的眷顾。

“这个世界上只要有我一个就足够了！”

“我自己就是全部！”

“别人的价值观和我都没有关系！”

“无论和谁，我都不能合作相处！”

“一辈子，都不会改变！”

以上这些开场白均出自同一个人的口中——《美妙世界》的男主角樱庭音操，不过怎么看都觉得是一个宅男等待治愈的样子。但是，他不同于一般人，他拥有了某种不可思议的力量，可以读出别人的思想，然后莫名其妙却又理所当然地被卷入进死神的游戏，而不是普普通通地捡到了满地都是的戴斯笔记试图改造全世界。

与此同时，涉谷街头不断有人在男主角的眼前消失，正当他发呆的时候，一个妙龄少女（也就是传说中的女主角）冲了过来要求和他定下契约。这个契约口头上随便说说就完成了，“和我定下契约吧！”“嗯，那好吧！”就是这样的感觉，比向心上人告白成功还要简单。一番解释了等于没解释的解释后，男主角就和女主角定下了契约。



通过上述的一系列内容，男主角终于认识到两个现实问题：一是他

必须和女主角一起行动，不能一个人宅了；二是他不能离开涉谷，所以也不能到秋叶原看女仆了。

涂鸦风格的野村式画风、动感十足的音乐、日本时尚之都的涉谷、加上被《月L生死恋》和《BLeach》炒得火热的死神联盟，以及由大厂SE推出的名号，在发售前夕《FAMI通》杂志给本作打出了35分的高分评价，收入进白金殿堂之列。然而，仅仅过了半个月之后，这款游戏就从销量榜上神隐，逐渐消失在大众的视线当中…果然现在的《FAMI通》只有低分可信度高……**（谜之音：其实只是你没能看到野村设计的女仆装才对这游戏产生严重怨念的吧）**

音乐游戏的奇葩　节拍天国系列



★上榜理由： 5分钟就能让你体验到来自天堂的旋律

在2006年的8月3日，一款GBA平台的游戏在几乎没有任何宣传造势的情况下低调上市，这款被定义为节奏ACT的音乐类型游戏名为《节拍天国》。这款游戏由曾制作了《瓦里奥制造》的小组参与开发，也是任天堂自家在GBA上发售的最后一款作品。

光凭第一印象确实很难被这个游戏所吸引——毫不出彩的封面包装，朴实简陋的游戏画面，使得首发当日的销量相当惨淡，只有区区1万余份。但是之后的情况却出人意料，这款小品级的游戏其实蕴涵着深厚的创意底蕴，通过十字键和AB键的简单搭配就衍生出众多让人赏心悦目的玩法，出色的素质引起了更多玩家的关注。来年的软件销量总结报告上，显示《节拍天国》在不到半年的时间里，累计销量达到了24万，对于GBA末期开发成本不高的原创休闲类游戏来说，成绩已经是相当可喜的了。

两年过去后，DS上的续作《节拍天国GOLD》再度降临人间。考虑到NDS的触摸机能，这次甚至连十字键和AB键都被完全舍弃，仅靠触摸笔的点、划就能完成全部的操作。操作方面的简化并不意味着难度也会随之下降，实际上，游戏相比前作在难度上是有增无减，许多关卡对操作精确度的要求非常之高，甚至经常有令人抓狂的冲动。而另一个不得不提的地方，就是用触摸笔点击屏幕的力度有时候不好掌握，于是本作也顺理成章地多出了一个“毁屏天国”的别称，与《应援团》不分伯仲。

在DS如日中天之际发售的本作，如鱼得水地在首发当日卖出了15万份以上，至今为止累计销量已突破30万份。随着越来越多的玩家体验到本作的魅力，任天堂的音乐游戏理念也将被继续传承下去。



名制作人的失落　远古封印之炎



★上榜理由： 价格从5800跌至900仍少人问津，已成为值崩游戏的代名词

ASH是坂口博信离开SE成立自己的公司Mistwalker后，制作的第一部掌机作品，据说开发过程得到了任天堂的暗中提携。在它前后相继推出的《蓝龙》与《失落的奥德赛》，则是由微软方面鼎力支持，用巨资打造出来的大作。从制作时间上来看，坂口的游戏都不是一般得长，

特别策划

制作费用当然也非一般公司所能承受的。

早在游戏发售的几年前，坂口博信就频繁地在公众媒体上露面为本作宣传造势。他表示ASH将会加入FFⅤ的转职技能组合系统，而游戏也强调各角色特殊技能互补要素；除此之外，本作由参与制作《皇家骑士团》的崎元仁担任配乐，担任FFⅫ美术设计的皆叶英夫则负责角色设定，游戏方式会与《火焰纹章》的形式有些类似。随着这段介绍被登载于各大游戏网站和平媒杂志，ASH在业界的人气急剧飙升，而当时并未入手DS的露琪也考虑在游戏发售日的当天入手同捆主机。

在长达一年之久的延期后，ASH总算是推出了。高达2G容量的游戏装载了数段精彩的CG，但是一看到粗糙的地图画面和三流美工的人物点绘，突然间就有从云端被人踢下去的失重感。剧情平平，战斗系统也没有什么亮点，传说中的新形态S·RPG只不过把传统RPG的地图换成了S·RPG的走格子，倒是省得做场景了。最要命的一点是，游戏全程只能通过触摸笔控制操作，其实本作明明可以不做成一定要触摸笔操作的，搞成现在这样其实很让人郁闷。当时要是考虑做成既可以用触摸笔又可以用传统按键，让玩家根据自己的喜好来决定游戏方式，应该会要好上许多。

虽然这是三年前我最想玩的一款游戏，不过失落的坂口博信这种舍身取义的踩雷精神仍然值得广大制作人去学习。



方寸间的冒险 解谜冒险

★上榜理由：过于内秀，缺乏系统的宣传和足够的关注是最大败因。



《PUZZLE QUEST》最早是一款由个人工作室在PC平台上开发的解谜类游戏，由于其新颖的游戏系统、优良的游戏品质而大获好评，从而移植到NDS、PSP乃至XBOX LIVE等平台——可惜的是，无论是在哪个平台，本作都不是一款非常出名的游戏；更可惜的是怎么国内玩这款游戏的人这么少啊！（怒吼）

《PUZZLE QUEST》这款游戏其实说来非常简单：玩家要控制主角在地图的各个地点上触发各种任务，只要完成主线任务就能够发展剧情，最终的目的是打败邪恶的大魔王，恢复和平；玩家能够在冒险过程中找到各种同伴、收集各种武器装备和宠物；一共有四种职业可供选择，升级后玩家可以自由加点来增长能力或者学习技能……听起很老套，奇幻RPG标准模板嘛！

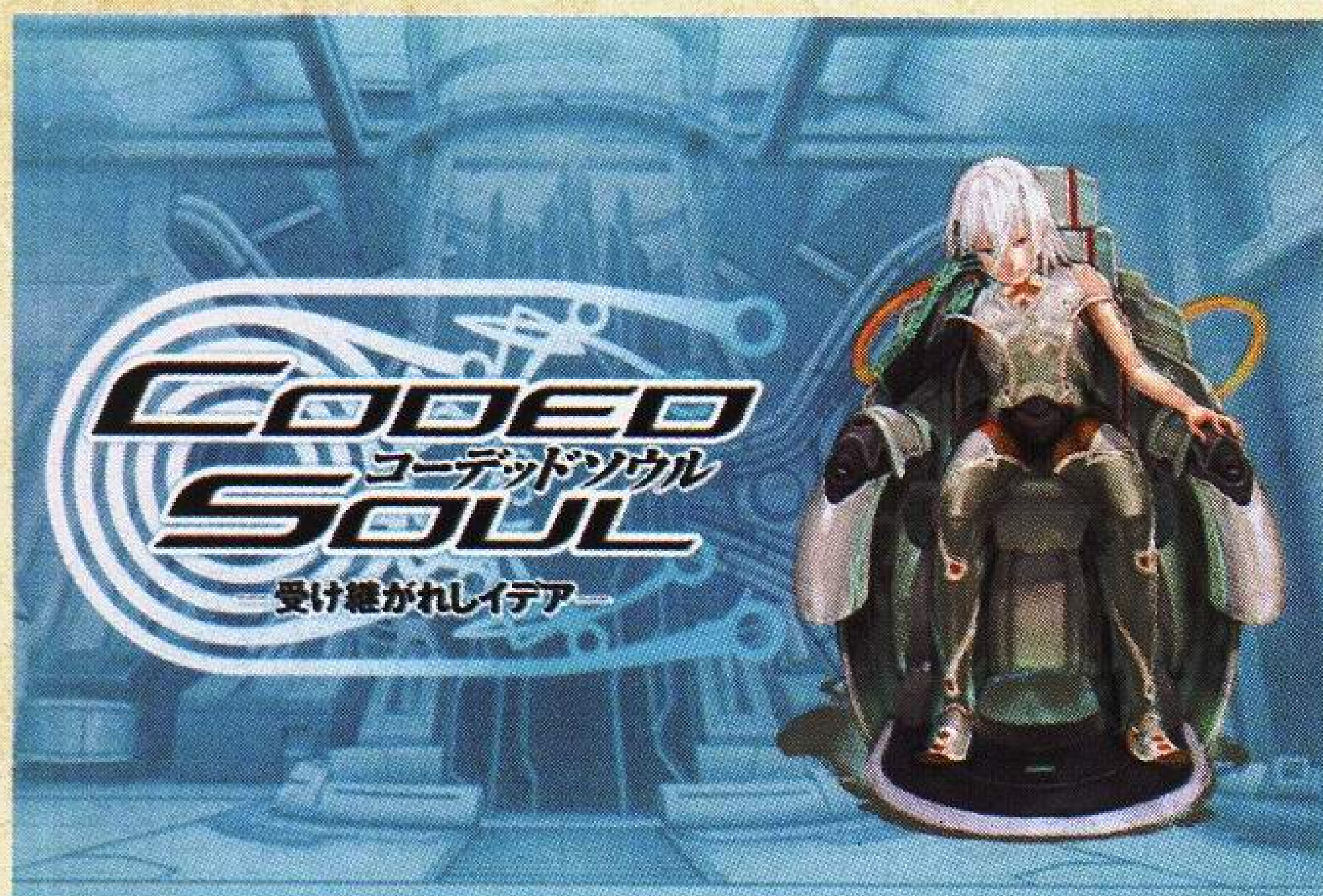
没错，《PQ》就是这样一个老“瓶子”，没什么特别出彩的地方，它的真正杰出之处在于里面装的“新酒”，也就是RPG游戏最为重要的部分之一：战斗系统。从图上大家可以看出来吧？这款游戏完全不像是寻常RPG，它的战斗是以一种简单但深奥的方块解谜游戏的方式来进行的！在布满方块的空间中，敌我轮流移动方块，只要把三个以上的方块连成直线即可消除，一次消去大量方块还可以连续行动。这个颠覆式的设计真可谓化腐朽为神奇：原来增加攻击力、防御力的武器防具变成了拥有各种特效（比如消去红色方块时多得MP）的道具；原来并肩作战的同伴和座驾变成了能够在战斗时提供各种好处（比如对付僵尸类敌人时给主角加能力）的辅助单位；连最常见的技能、魔法的效果也变成了种种操作方块的技巧，除了“把对方的HP打到0战斗胜利”这一点之外，简直完



全和传统RPG战斗绝缘。加上丰富的隐藏要素和杰出的音乐，真可以说得上是“神作”。

可惜的是，和所有创新作品一样，本作在宣传方面不够到位，这使得很多人根本不知道这样一款优秀的作品，而特立独行的游戏类型固然是卖点，却也带来了不容易为人接受、游戏平衡由于没有经验难以把握等缺点。虽然经过几次移植之后，游戏已经趋于完美，但毕竟PUZ还是比较小众，热爱RPG的玩家们关注PUZ的就更少了，这也从一定角度上阻碍了它的出世。

没能传承的魂　灵魂编码



★上榜理由： 华丽的外表下只是编码，要有魂啊！

《灵魂编码 传承的伊迪亚》是今年初在PSP上推出的一款原创游戏，游戏推出之前，人们对本作期待颇高，但正式发售后，销量和口碑都是平平。PSP上的原创RPG游戏本就不多，本作的平庸无论对于玩家还是厂商都算个相当的打击。

怎么说呢？游戏本身还是不错的啦，科幻背景，现实世界&虚拟世界两条剧情主线，颇有些黑客帝国的味道；平时RPG，战斗时候则是手动控制主角在3D场地里战斗；游戏的主要卖点是收集怪物同伴，不但能够一起作战，还可以靠怪物同伴的能力强化自身；游戏除了主线剧情之外还有丰富的分支、支线可供探索。

听起来非常不错，但这款游戏实在是运气不好，因为就在它之前不久，还有另外一款游戏——《CCFF Ⅶ》。同样是自由行动和3D手动战斗；同样是曲折感人的剧情；同样是科幻题材……使得人们不由得将本作与那一作比较，结果，就是本作的缺点被差距放大了。

本小节标题说的是“魂”，正是这一点，本作比起CCFF Ⅶ有所欠缺。首先是剧情，FF系列的剧情和人气自不必说，而本作虽然剧情相当不错，但初期节奏迟缓，剧情展开得很慢，使得人们缺乏玩下去的动力，RPG游戏的“剧情之魂”就没能表达出来。其次是动作性，CCFF Ⅶ的动作相当流畅华丽，但即使是CCFF Ⅶ也难免长久战斗的略显单调感。而本作，为了构筑大量的能加入的怪物同伴的资料，占用了大量空间，作为战斗核心的本身的操作手感却略显生硬了，而且和剧情一样，初期也存在一个资源匮乏、打法单调的时期，中期平衡度把握也稍微有些问题，玩家找到窍门后加以练习，杀敌便如同砍瓜切菜一般——如此，“战斗之魂”也黯然失色了。剧情和战斗都逊色的话，本作还剩下什么呢？收集要素——可战斗的难度把握不得当，导致收集要素本身的特色难以体现——用A也是轻松赢，用B也是轻松赢，这也从一定程度上降低了玩家收集的欲望。就这样，一款本来素质还算不错的游戏被大作的光芒所掩盖，失去了它本来应该有的光辉。



错乱的魔术　压缩空间

★上榜理由： 人们对美版游戏关注不足，本身难度过于深奥，人们又往往懒得动脑子。

这个游戏是什么类型？说不好。说是PUZ也行说是ACT也行——毕竟这么一部冷门的游戏，没人愿意对它太较真。不过话说，这真的是一部非常好的游戏呢。唯一的问题就是，这啥啊（爆）？

没有错，不知道这是啥的话再正常不过了。即使是小编们，如果不是身边有一个奇怪游戏爱好者（**无奖竞猜：编辑部里哪个人是奇怪游戏**

特别策划



爱好者？答案请在本期内找）玩了这个游戏并且介绍给大家的话，连小编们都不会注意它的存在。这是一款已经出了有相当时间的PSP益智类动作游戏，游戏的玩法，就是在一个有限的三维空间里（你可以把它想象成一个不规则的魔方）控制主角走到终点，或者将一个道具搬运到另一个地方。不过，首先是主角的活动能力很有限，跑跑跳跳的不是很在行，而且终点往往在非常奇怪的地方，比如悬崖峭壁上，这个时候就要使用主角奇怪的能力了：只要一跺脚，视角就会转到主角所在平面，主角所在的地方高差会立刻被抹杀，变成一个平面，这样就可以进行非常规的移动了。再次跺脚就可以把那个地方恢复原状。大家都知道无限回廊是PSP上一款非常有意思的游戏，其实这个游戏早于无限回廊不少，而且同样有意思。一次的地形变化往往无法达成目标（废话），玩家就要控制主角在各个平面、地点进行操作。想象一下，一个八面图案都不规则的魔方，每一面上都类似七巧板一类的东西堆出特别的形状……玩这个游戏需要极为强悍的空间感，在心中构筑下一步的空间图形，或者是强韧的毅力来经过无数次尝试达到目标。总之，每通过一关，这感觉都像喝了蜜一样啊（笑）。所以玩上了本作的玩家一定会向别人推荐这个游戏的！一是为了推广，二来也是炫耀（?）。



不过话说，成也萧何败也萧何，本作最大的魅力来自难度，而它默默无闻的原因大概也在难度上了吧……这是那种一定要认真的玩上一阵才会发现乐趣的游戏，但过高的难度和素朴未经修饰的画面、音乐和色调阻止了大部分尝试者继续深入下去，哎……

雷厂的典范 瓦尔哈拉骑士2



★上榜理由：想要做款好游戏？拿它当反例就对了。MMV不愧是08年上半年推出惊雷数量最多的厂商，没有之一。

牧场物语系列的《符文工厂2》和《闪耀的太阳与伙伴们》就不提了，怎么说还有卖萌的要素在里面；游戏中bug满天飞的《海腹川背》也懒得提了，乐观估计能坚持玩下去的人在这颗星球上不会超过三位数（老实说，我真的很怀疑开发人员到底有没有亲自测试过这游戏）。但今年5月底发售的《瓦尔哈拉骑士2》，已经足够把这家代理公司拖入黑名单了。

随便列几点这一代雷到飞起的地方：

■ 初期的5个种族没有一张脸可以看得过去，比欧美风格还欧美风格。

■ 所有NPC没有一张脸不是面目可憎的，好像主角欠了所有NPC的钱一样。

■ 武僧的脖子是歪的，比游戏里的怪物长得还像怪物。

■ 迷宫冗长而且固定，剧情进行到中期为止没有发现可以传送的捷径，也就是说去某些地方要从最初的街道开始跑，还好这不是点卡收费的网游。

■ 敌人刷新速度之快令人咂舌，掉落的回复道具不经过鉴定无法使用。

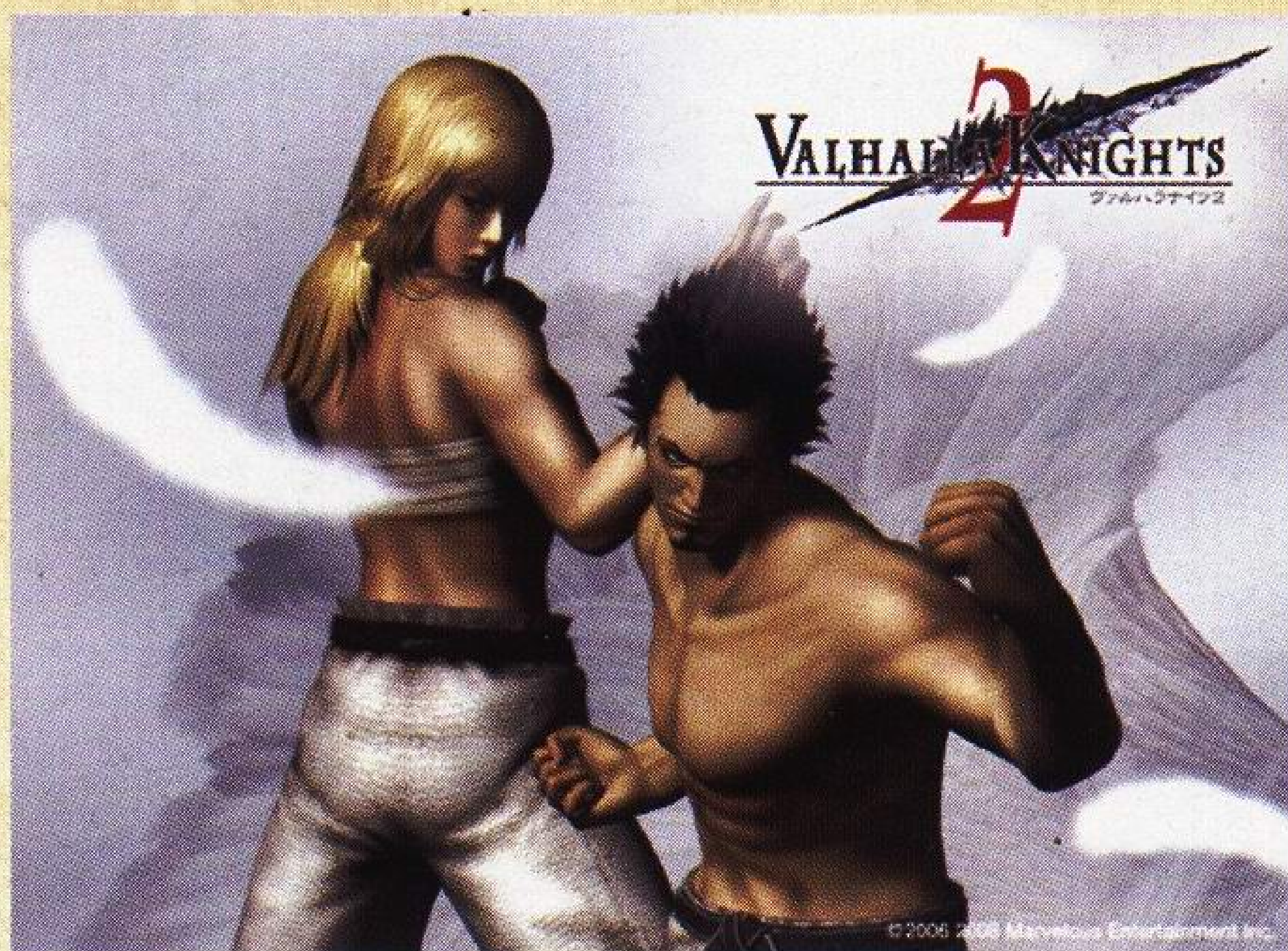
■ 难度设置非常不平衡，初期不招募一名牧师

的话甚至连第一个主线任务都过不去。

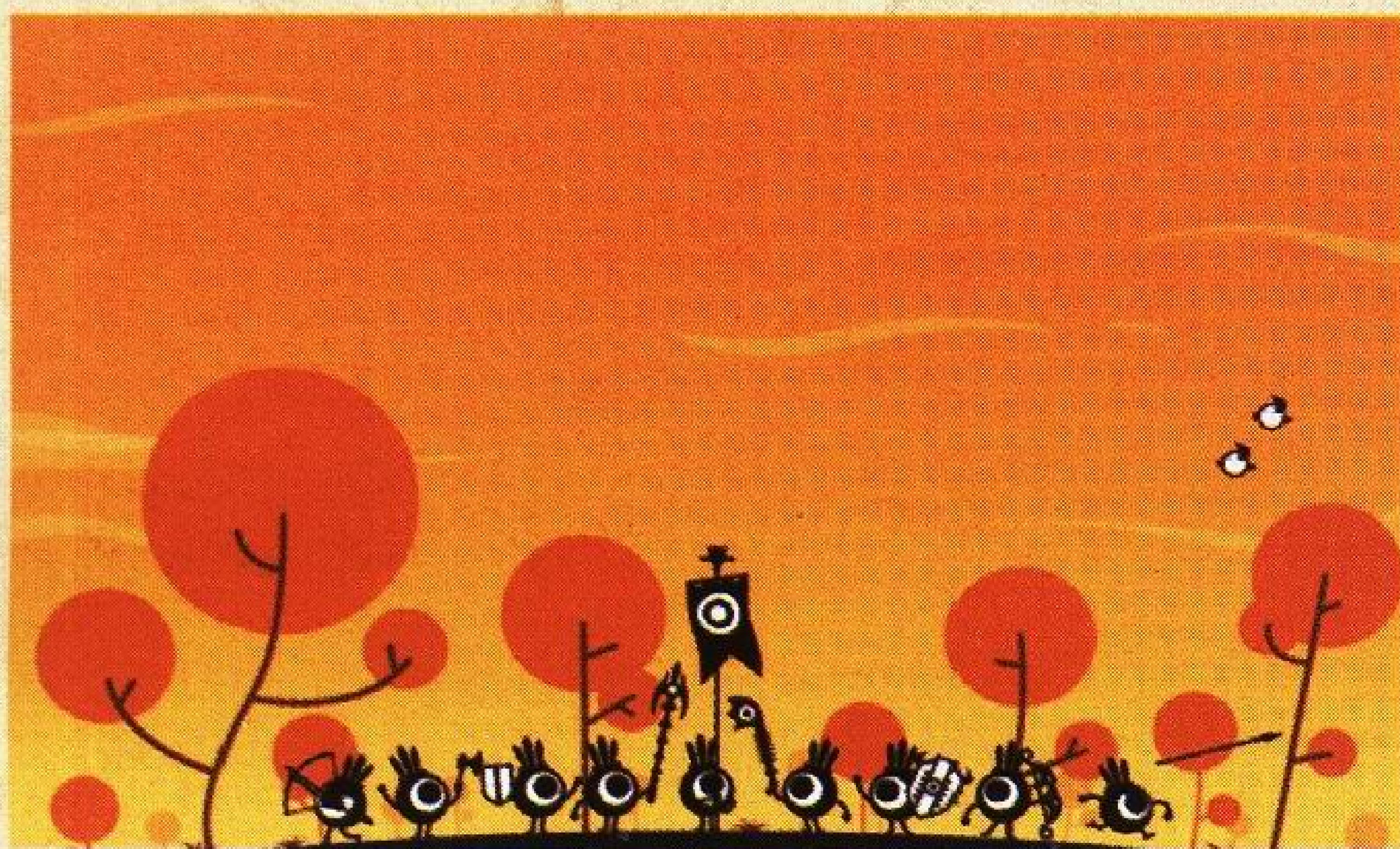
■ 任务极其单调无聊，而且无法知道哪些和主线有关，大部分任务的奖励只有钱而已。

■ 操作感僵硬，许多应该有的细节完全没有考虑到，比如有个任务是杀死20只妖精10只蛾子，系统没有计数器只有靠玩家自己数，数量达到要求了也没有任何提示。

综上，鉴定本作为惊雷游戏，非金手指爱好者切勿尝试。由于PSP上RPG类型一直处于稀缺的状态，这款游戏在国内得到的关注度着实不小，而触雷者无不血溅三尺当场石化。



创意的结晶　啪嗒砰



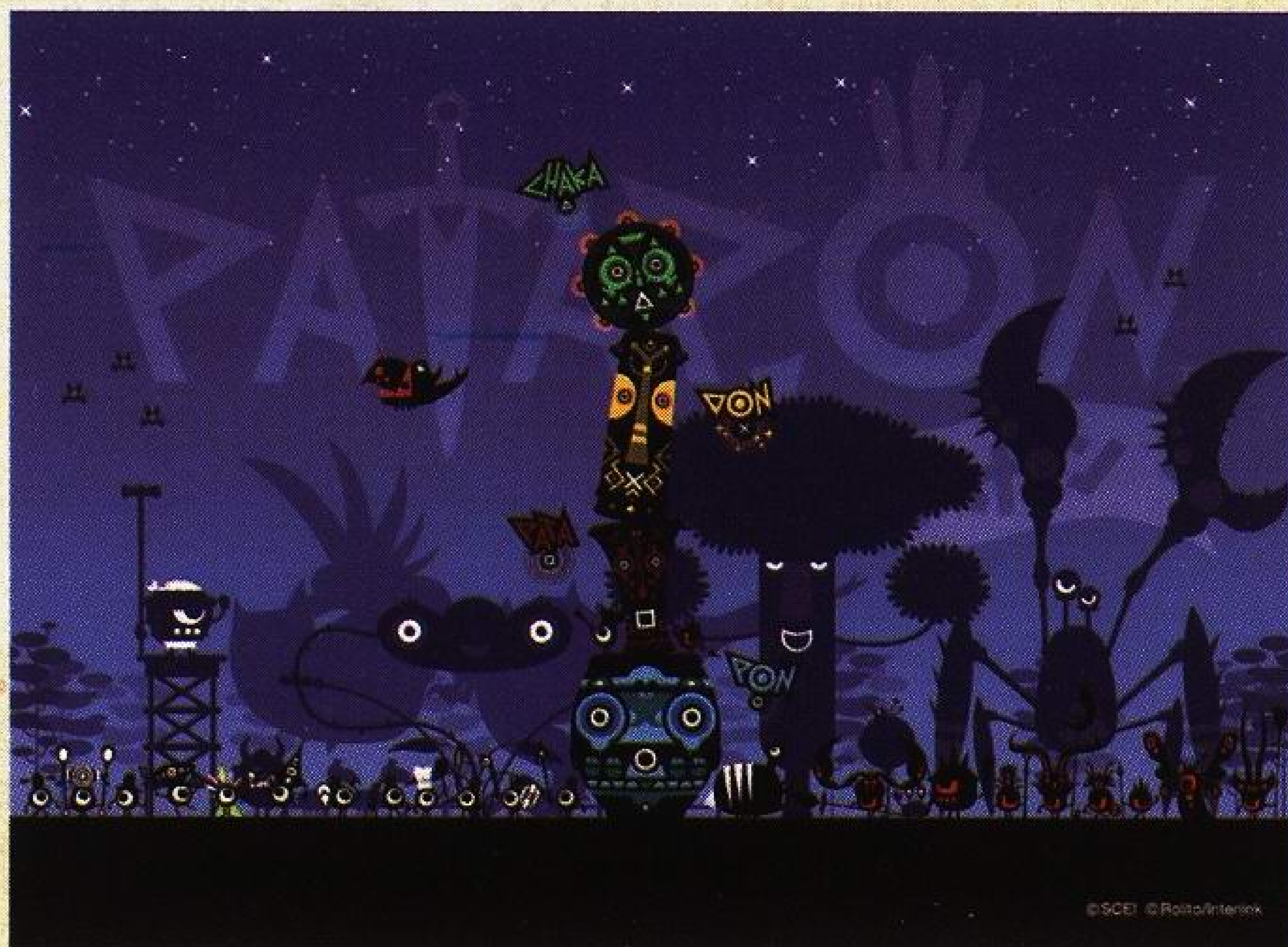
★上榜理由：不走寻常路线，追求异质变革

《啪嗒砰》是一款利用太鼓的节奏向同伴发出命令战斗的音乐动作游戏。画面风格有点类似于皮影戏，而角色设定则带有远古时代壁画的感觉，非常奇妙。游戏的重点不是通常意义上的音乐，而是强调一种强有力的节奏感。因此这款游戏不能简单的划分为音乐游戏，而是属于韵律游戏，和GBA的《节拍天国》在节奏的理念上可谓相同。

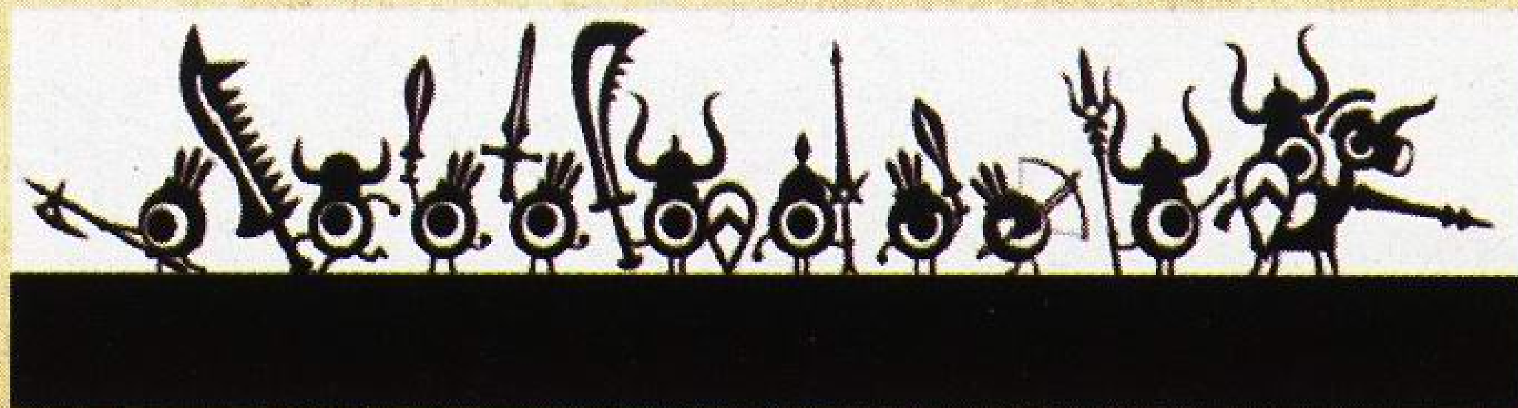
从游戏的制作风格和概念上就可以看出来。游戏在借鉴了先前优秀游戏玩法的同时还增加了分格别样的剧情，火暴而有可爱的战斗演出。同时还伴随了队伍的成长系统，武器和防具的装备，合成要素，等等。此外，游戏中还带有若干小游戏，获得这些小游戏的途径也是隐藏在正篇战斗中的，而且隐藏要素还不仅如此，是很值得玩家慢慢摸索的。

它和《乐克乐克》相比，都是通过创意来构建整个游戏，创意本身都很好，但是《乐克乐克》由于比较轻度化，导致游戏缺乏挖掘的深度，而《啪嗒砰》则不是如此。通过不同的节奏来组合出不同的战略思想，使游戏产生了很多不同的玩法，这个游戏需要一定的操作能力，也需要稍微动下脑子，对于现在游戏普遍比较轻度化的世界，能出现这样的一款略带有核心向的作品，让人无比感动和欣喜，而且这个核心向还是完全相对而言的。

游戏整体的感觉就是个性，所谓的个性，就是坚决不走寻常路，细节之处也毫不马虎。创意虽然说不上最佳，但是却被挖掘的很充分，是一款足以被称之为神作的游戏。因为它将节奏游戏的设计思路带到了一个全新的领域。原来游戏还可以这么玩，游戏还可以这么做，对玩家和游戏制作者都是很有启发的。



发售首日5000的销量，当玩到游戏的时候，便觉得一切都在情理之中，并非游戏素质不行，也非玩家不识货，而是这个浮躁的年代让主流的轻度人群静下心来玩这样一款相对略微核心向的游戏时候，在消费行为上选择了更适合自己的轻度心态。

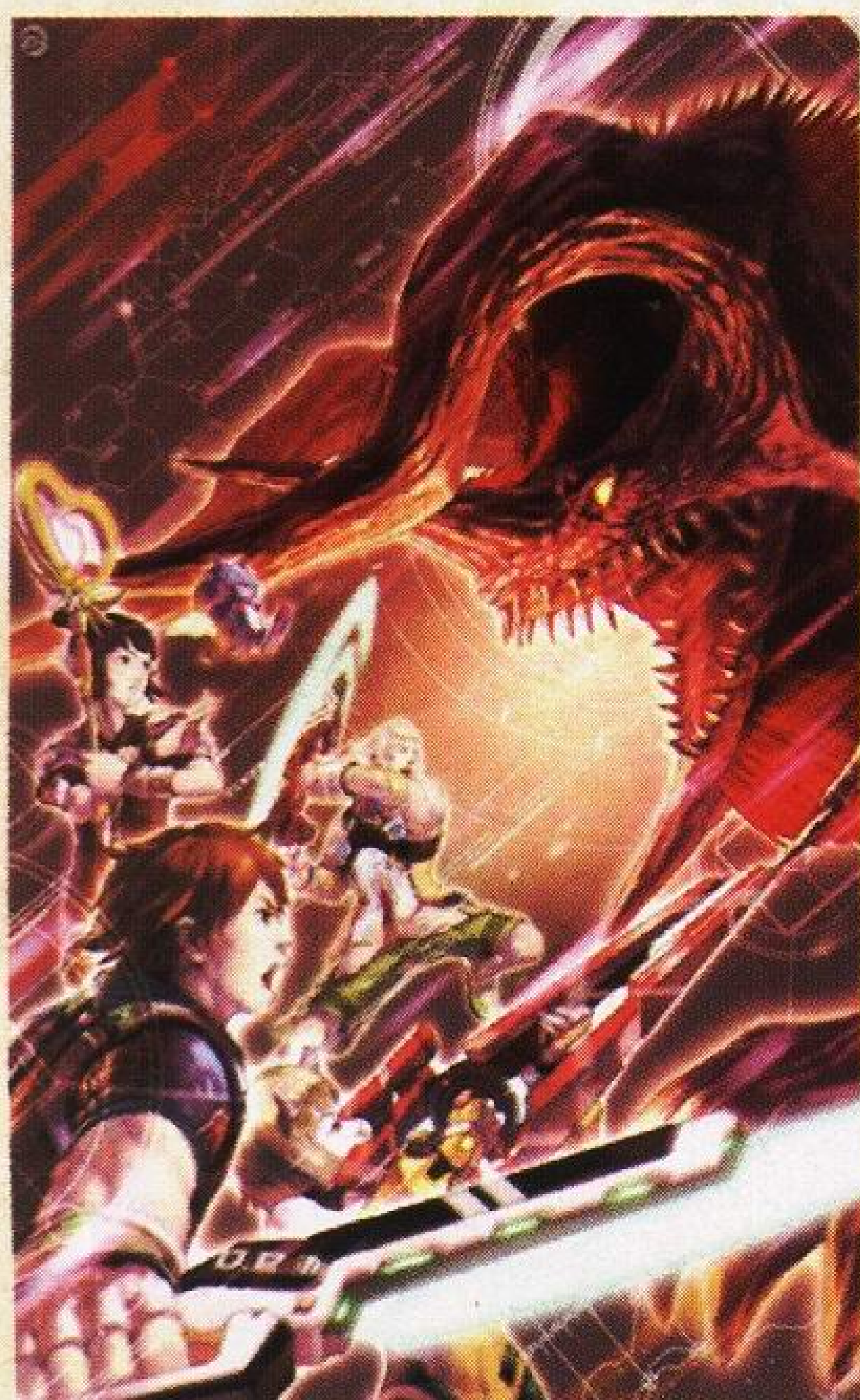


荣耀的残光 梦幻之星PSP

★上榜理由：玩家需要知道的大部分信息，就是一张掉落概率表。

《梦幻之星》，本期的PSP模拟游戏推荐里还讲了它的渊源。网络化的梦幻之星在世嘉主机DC上首度登陆，当时游戏一出，满座惊艳——那个年头的网络游戏还停留在简单的点阵2D画面时代，比如《石器》《传奇》，而《梦幻之星》那精美的3D场景人物、广阔的地图、华丽的武器和攻击技能以及超炫的换装系统，绝对是具有冲击力的画面。梦幻之星本身也做到了当时网络游戏的普遍水准之上，虽然家用机不比PC普及，但还是大获成功。

之后，《梦幻之星》系列登上了PC平台，无论是优秀的系统还是游戏的风格都大受欢迎，至今还有一大批《PSOBB》《PSU》的fans。但是逐渐，问题出现了。随着网络游戏越来越发达，当年华丽炫目的画面已经趋于普通化了，



但游戏的核心系统却一直没有变化，还是当年传奇那一套……于是乎系列逐渐没落。直到今年，世嘉抱着试试看的心态，把它搬到了PSP上。

PSP版的《梦幻之星》有着原创的剧情，系统则传承自《PSU》，根据掌机的特质做了一些调整。本来这应该是一个让老玩家弹冠相庆的游戏，但发售之后的流行热潮并没能到来，连系列大fans兼各种奇怪游戏爱好者菜团君也才玩了半个月就偃旗息鼓了——从系统上来说，本作仍然非常的不思进取，看似华丽的战斗背后是空虚的堆药战斗和低概率掉落的老套路；游戏动作性相当薄弱，只有记忆敌人攻击方式和位置的走位以及JA系统有些意思，收集武器和衣服也是没什么好说的，武器虽然多，但是基本上大部分武器都没什么出场机会，不比怪物猎人，几乎每把武器都有自己的特点……

从画面上来说，受制于硬件的机能，本作的画面显得灰扑扑的，尤其是截图出来就可以看出画面解像度很低。最要命的是，作为这样一款游戏，最大的卖点就是联机协作互动，而本作的联机居然会LAG！画面特效一多就会卡慢。虽然它是一部试验性质作品，我们不能要求很多，但系列最大的卖点都没有把握好，实在是有点让人扼腕。好在本作的销量达到了世嘉预计的目标。按照计划，系列的下一作品正在策划中，希望下次世嘉能够给我们奉献一部真正好玩的《梦幻之星》。



ACT的新血 超执刀2

★上榜理由：前代的口碑毁誉参半，使得不少人对本作敬而远之。

其实不单是《超执刀》1代的口碑毁誉参半，NDSL的触摸功能可也一直是众说纷纭吧。尽管本身是个良好的创意，但难免有一些游戏反而被这个功能给桎梏了制作思想——为了触摸而触摸（比如忍者龙剑传）；挂触摸之名行打擦边球之实（比如心跳魔女裁判）。这也是人们为什么对触摸功能众说纷纭的原因之一。





不过！毕竟还是有那么一些作品堪称新时代的佼佼者，《超执刀》系列正是这样。系列作品全部是以现代（或近未来）为背景的科幻题材，以主机的触摸或体感功能为基础，塑造了一个全新的动作游戏类型。游戏中，玩家要扮演一名外科医生，亲手执行各种各样的手术，除了常规的病症之外，还要与各种虚构的病毒、寄生生物进行较量。游戏本身创意新颖、操作方便（因为完全是靠触摸，“手感好”已经不能形容操作的流畅），剧情的设计也颇为成功，系列主题全部围绕医疗战斗组织“caduceus”与人造病毒“guilth”之间的战斗，塑造了许多性格丰满的角色，剧情也说得上扣人心弦。

可惜的是，系列的第一作属于尝试性作品，在一些方面做得并非尽如人意：为了突出手术的临场感和紧张感，难度过高；病毒的设计都极为有个性，但游戏缺乏足够的提示，玩家很不容易找到方法；手术很难成功，但没有专门的练习模式供玩家研究。虽然游戏本身创意极为出色，但过高的门槛难度使得相当一大部分的玩家只能望洋兴叹。

2代的超执刀进化程度颇高，针对前作反应出来的问题，二代的难度、系统都进行了调整，玩家可以随时选关、更改难度，游戏时也有相应的提示。音乐和剧情的魄力更是上了一节台阶，基调热血而不失厚重，紧凑而不失曲折。玩家在手术中面对着各式各样的病魔，稍有不慎病人就会丧命，临场感非常好。只是前作“难”的名声在先，所以有不少玩家甚至没有尝试一下，而且各种狰狞的异形病毒也使得一些心理承受能力不强的玩家望而却步，这使得本作虽然得到了《FAMI通》33分的高分，却没有在国内引起相应的关注，实属一大憾事。

特别策划

结语&　来不及说的话

如果要用一个词来概括本篇特稿的中心思想的话，我想这个词是最恰当不过的了——惋惜。对于那些“雷”掉的游戏，我深深的惋惜它，因为它应该能够更加好玩的；对于那些被埋没的珠玉之作，我同样深深的惋惜它，因为它本能让更多的人享受到乐趣的。而我与露琪撰写这篇特稿的初衷，也是希望大家能够更深入地理解这些游戏。其实我挺有些不愿意写评论类文字的，尤其是“喷”，贬低。还记得早些时候说了《空之轨迹》的坏话，结果被fans们口诛笔伐，挺后怕的呢（笑）。

其实一部游戏好也罢坏也罢，到头来能不能实现它作为游戏的价值，是看这部作品玩起来能不能，容易不容易给人带来愉快。我们玩游戏，们品游戏，也都是从这个角度出发。虽然说要做到尽量客观，但大家玩一个游戏，感受也是各不相同。一碗水端平？那只是个理想状态嘛。没准文里批评了大家喜欢的游戏，请大家不要在意——再怎么评论，游戏还是原来的游戏，只要能玩得高兴，管它什么雷作还是神作呢。此外，鉴于篇幅问题，还有许多让人遗憾的游戏没能在特稿里登场……不如就在这里给大家随便举两个，就绝对不比某些大作差。真希望这些二线游戏能够引起更多人的重视啊。

《BEN10 地球保卫战》：psp上的动作游戏，画面如下。游戏的手感和解谜都是很不错的，boss战时，则会变成巨大机器人对战，相当火暴。

《达斯特》：和《特工克拉克》一脉相传的psp游戏，不过比起那一作，本作可以说是q版的《侠盗猎车》——极高的自由度、丰富的支线剧情、火暴的战斗，为何本作居然不流行的原因一直被少部分识货者讨论着……



本期小编推荐超值周边！

游戏周边街

无论你是爱机还是显摆，追求时尚又或是为了吸引眼球，你来对了，这里都是最新最眩的好东东！

□文/FFSKY
□责编/库巴
□美编/包子

新版PSP的传闻不断，但市场上的主流自然还是PSP2000了。这期为大家介绍几款国产周边，现在国内的周边无论是品种还是质量都有很大的提高，所以挑一些价格便宜质量好的也是个不错的选择，本期介绍的组电算是山寨厂中质量不错的，不过有条件的玩家还是买栏头图中的原电吧。

PSP万用滑盖便携音箱

厂商：MP
价格：198元
对应机种：PSP-1000 PSP-2000

不少PSP玩家会抱怨为什么PSP的声音这么小，那是因为索尼在设计PSP的时候，考虑到便携主机的一大优点就是省电，所以没有为PSP搭配震撼的音箱设备，而对于怪物猎人一类的游戏大作，如果能有好的音箱效果，会带来更好的临场感受，那么一款外接的PSP音箱就可以满足你的需要了。不过音箱除了音质好外，还要够帅气，这样才是一个好的周边，今天给大家介绍一款MP推出的滑盖便携音箱就符合这个标准。我们知道滑盖的设计是为了减小体积，滑盖手机的流行让我们看到了更多滑盖带来的时尚和方便，这款滑盖设计的便携音箱适用于PSP、IPOD、音乐手机、MP3/MP4等各种媒体播放器，金属外形，时尚眩目，超重低音，简单便携，随时完美享受。

大部分音箱的设计都是方方正正的，看起来非常单调，而这款弧形设计的音箱，更能让你显得与众不同。笔者拿出音箱首先被他的材质所吸引，与普通音箱相比，它更像一件艺术品，材质使用了高档的塑料材质，有钢琴烤漆的质感，光滑而且坚固，中间醒目的MP字样十分惹人喜爱，左右两边用金属质感的塑料包裹显得更加高贵，缓缓推开滑盖，里面露出了音箱的本体，而滑盖很自然的和前面部分形成了支撑架。

观察音箱底部，有个小开关，音箱的带动需要电池提高动力，自然也设计有外置电源，这样就为音箱提供了双重电力。音箱上有控制音量的按钮，“+”代表增大音量，“-”代表减小音量，左面还有控制开关的按钮。再加上本品还进行了防磁处理，大幅提高了音箱的音质，加上强悍的临场感，相信玩家在看电影的时候会有更好的投入感。大家知道，立体感也是评价音箱好坏的重要方面，本品的声像定位基本准确，并有宽度感和纵深感才能更加完美的展现PSP的音质。



充电接口和音频接口为了美观都安放到了音箱的底部，为了更好地固定PSP，音箱还准备了支架，支架需要单独固定到音箱上，可以支撑住新版PSP以及老版PSP，现在的PSP周边产品中，都是专为新版PSP设计的，像这样真正做到了新老兼顾的已经不多见了。支架很稳定，可以牢牢地固定住PSP。这款产品适合那些对PSP音质要求较高的玩家购买，让PSP变身为移动播放器吧。

☆☆库巴推荐入手人群☆☆

本品既时尚又高贵，实在是让人爱不释手，唯一让人担心的是，由于使用塑料材质，不知道作为支架的滑盖能撑多久。不喜欢戴耳机看电影的玩家可以考虑入手。



清洁无忧，PSP液晶清洁套装

厂商：POLLUX
价格：18元

PSP宽大靓丽的屏幕在带来强烈的视觉冲击的同时，也成为了藏污纳垢的场所，PSP美丽的机身也成为了指纹采集器，相信各位玩家对于PSP的保护也都很有心得。我们知道对于液晶屏幕来说，清洁是很重要的，我们熟悉的笔记本电脑的液晶屏幕都有清洁套装，好的工具带来的不仅仅是方便，还能给屏幕带来更好的保护效果。这款由广州白云电子生产的POLLUX PSP液晶清洁套装就是同类产品中的佼佼者，包装采用了硬纸包装，正面是一个PSP的图案，屏幕部分做了透明的处理，可以看到整套POLLUX PSP液晶清洁套装，其中包括清洁布、清洁剂、多用刷三件。清洁剂为液体，装在一个有喷雾装置的瓶子里，带有淡淡的清香；多用刷采用塑料杆，下面的毛刷为蓝色，很柔软，可以清洁PSP机体上细微的缝隙，比如一直让玩家比较头疼的按键以及摇杆的缝隙，都可以轻松自如的处理，让你的PSP保持洁净；清洁布的吸水性很强，可以去除PSP主机上的指纹和其他杂质。这样豪华的清洁套装价格一定便宜不了吧？让我们感到意外的是仅售18元，真是一款物美价廉的产品，对于每个PSP的玩家来说绝对是很实用的产品，快来保护你的PSP屏幕吧。



☆☆库巴推荐入手人群☆☆

价格真是非常便宜，不知道绿色瓶子里装的液体是什么成分配的，但应该比酒精保护液晶屏幕，18元，买一个试试也没什么。

软硬兵团

PSP2000用1200mAh电池



厂商：POLLUX
价格：78元
颜色：黑
对应机种：PSP-2000

对于每个掌机玩家来说一块PSP的备用电池是不可缺少的，在众多鱼龙混杂的组装电池中，有品牌保证的电池自然是玩家的首选，广州白云电子生产的POLLUX PSP2000用1200mAh电池，就是一款非常优秀的PSP电池。产品采用了纸质的包装，正面为白色，中间有电池的图案，侧面是古铜色，整体看上去很稳重也很典雅。打开包装以后是电池的本体，POLLUX PSP2000用1200mAh电池采用了和原电一样的容量1200mAh，电池的外壳手感很好，做工和原电相比还是有点差距的，不过对于一块价格便宜的电池来说已经很不错了。放到PSP的电池仓里没有任何挤压感，可以看出电池模具的出色。相信大家比较关心的是电池的续航能力，POLLUX PSP2000用1200mAh电池充满电需要1个小时左右。而播放电影的话可以达到5个小时，游戏的话也在4个小时左右，这个成绩应该让人很满意了。



☆☆库巴推荐入手人群☆☆

不知道为何广州白云要用日文包装，又不销往国外，价格算不上便宜，有条件的玩家最好还是买原电。



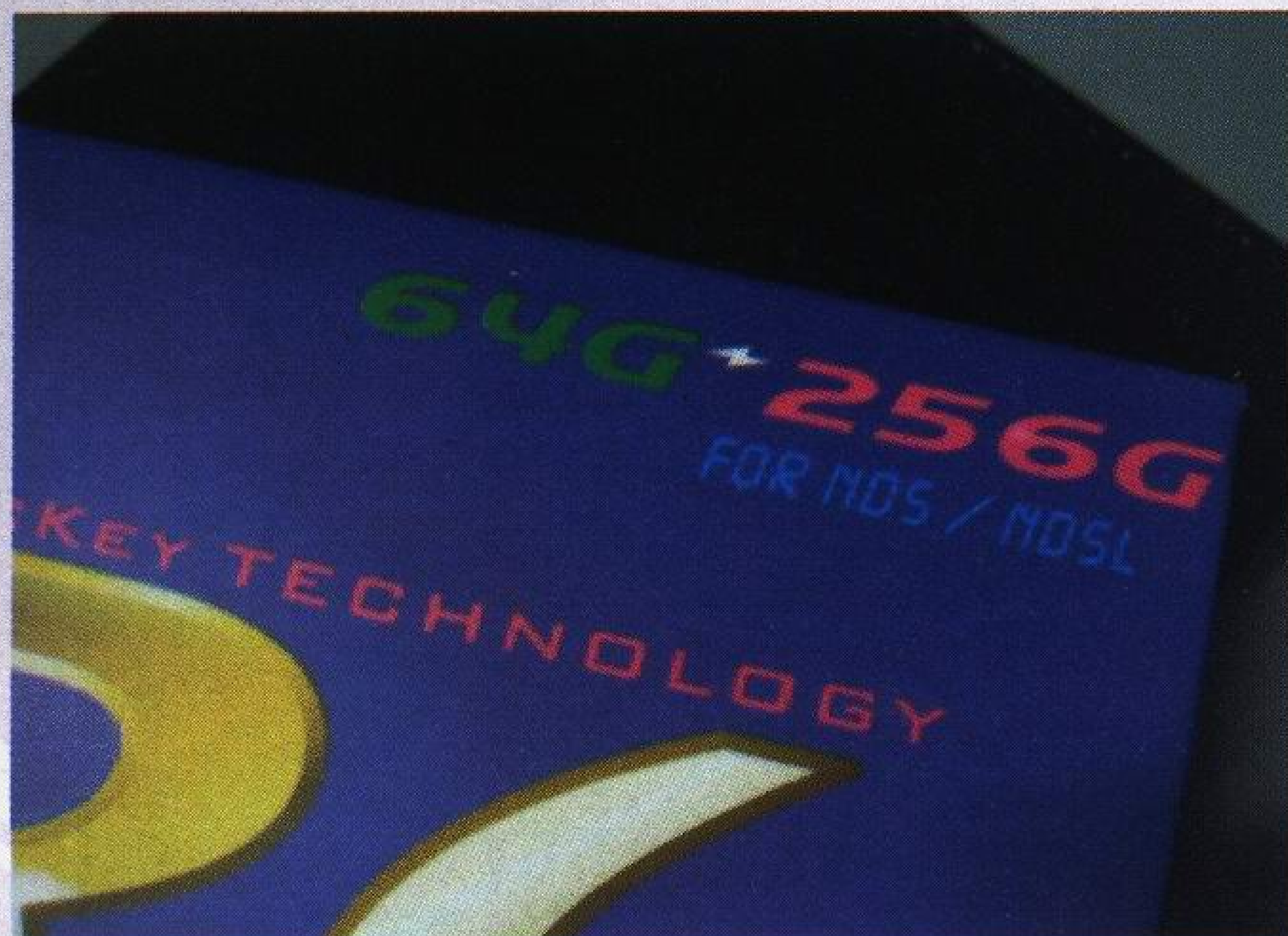
大容量大智慧
R6 Xtreme 64G版评测

■文/willsoft工作室 FFsky
■责编/库巴 ■美编/包子

如果说烧录技术的成熟，带来的是烧录卡的飞速发展的话，那么创新在其中占用的地位是举足轻重的。继R6金版带给我们感应操作的惊喜之后，NEO小组再次推出了他们的新产品——R6 Xtreme 64G，再次展现了NEO公司雄厚的研发能力，这次蓄势待发的R6 Xtreme 64G更是一个新的突破，内置了64Gb存储空间，可以实现海量的存储。与传统内置烧录卡不同的是，传统内置烧录卡都需要额外的读卡器来辅助烧录，R6 Xtreme 64G最大的特点就是实现了USB直接连接烧录，无需额外的读卡器来辅助烧录，真正的即插即用，把方便使用发挥到了极致。相信大家都已经对这张烧录卡充满了期待，下面就让笔者为各位揭开R6 Xtreme 64G的神秘面纱。

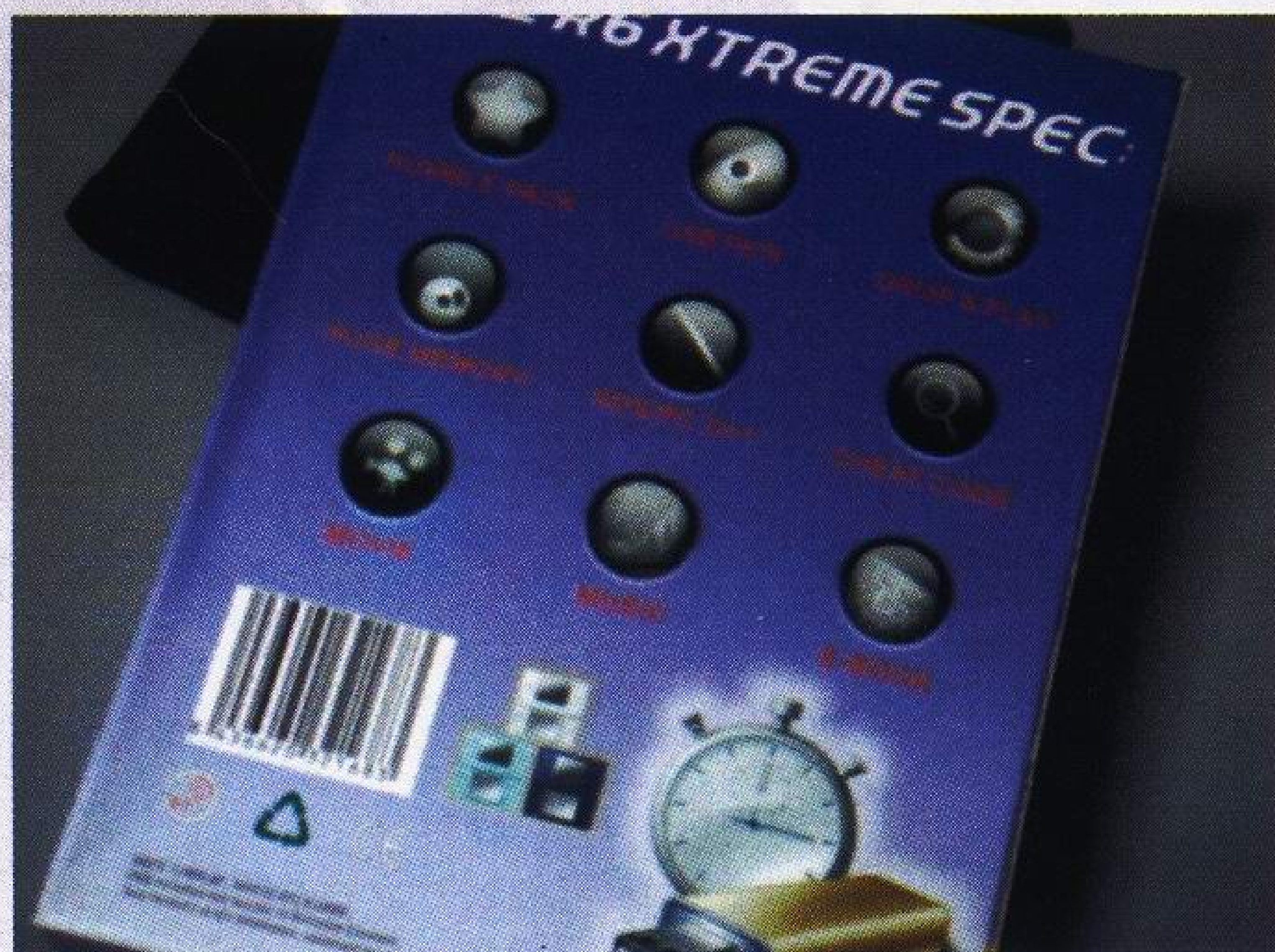
官方介绍的功能特点

●内建magickey pass2引导功能。
●内建4K/64K/256K/512K/2M/4M存档空间，真正的EEPROM存档。
●内建升级BIOS flash区域。
●完美支持DLDI补丁，并且无需在PC上进行操作，卡带支持在NDS上直接打DLDI。
●支持自制软件，比如MoonShell 1.71。

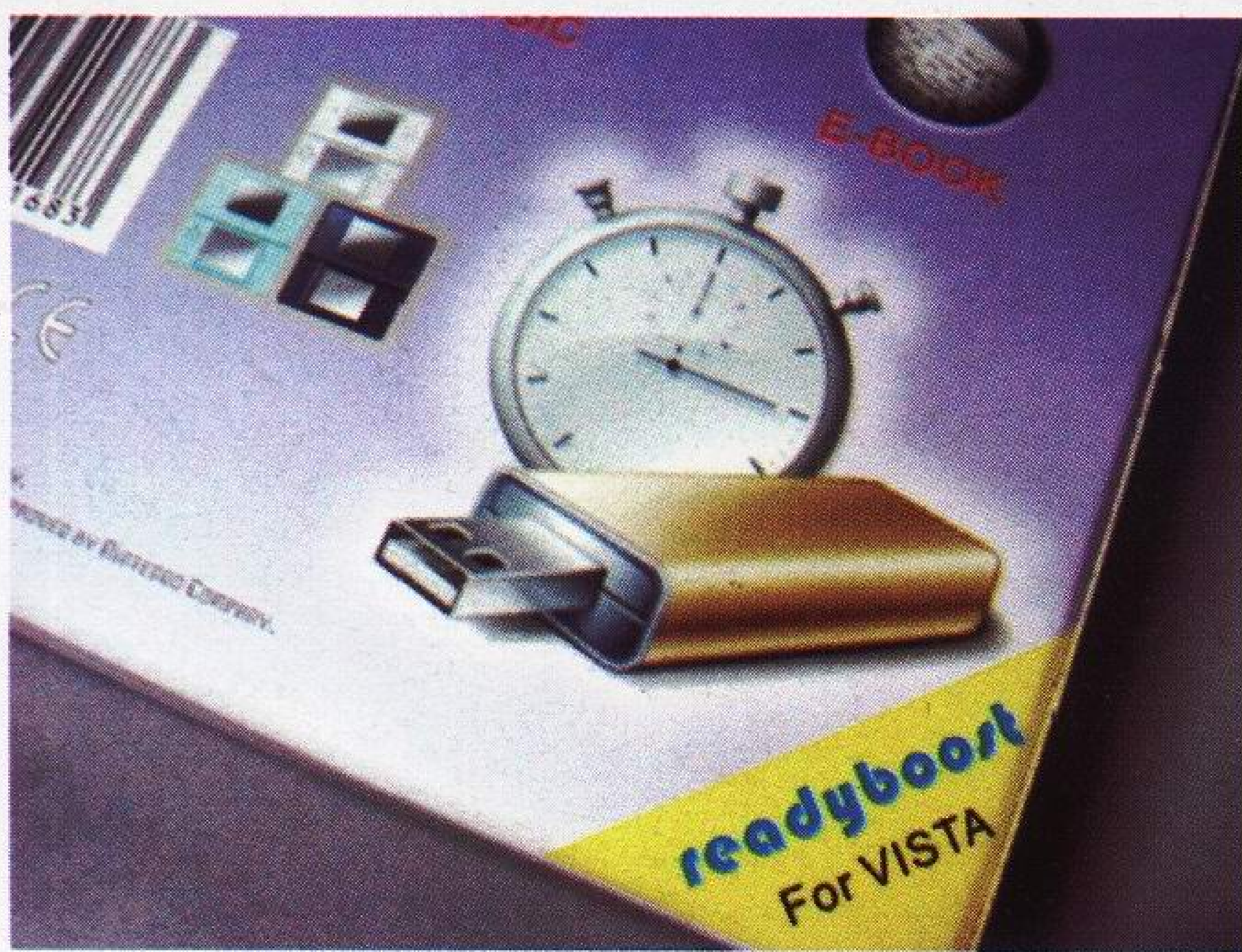


●支持AR金手指代码。
●支持NDS/NDSL震动功能。
●内建64Gb到256Gb的高速存储区域。
●内建LED，可在加载游戏中闪烁显示。
●建立在USB2.0的环境中，能够使用USB数据线直接连接。
●超高的读取/写入速度，为VISTA USB准备了ReadyBoost功能。

缔造完美，诠释经典



笔者拿到R6 Xtreme 64G的测试品，首先感到的就是眼前一亮，与以往NEO稳重的设计风格相比，R6 Xtreme 64G的包装设计显得更具有活力，这次包装的设计大胆的采用了浅蓝色，R6的金子招牌也越发的醒目。从包装右上角的“64Gb-256Gb”字样可以看出，R6 Xtreme 64G还有其他不同容量的版本，在这里向大家解释一下烧录卡容量的计算。烧录卡的容量计算和我们平常电脑用的容量计算有一些区别，烧录卡的容量源于游戏的容量，比例是8：1，因此64Gb的R6 Xtreme相当于电脑容量的8Gb，这个容量对于DS来说已经足够用了，完全不用担心



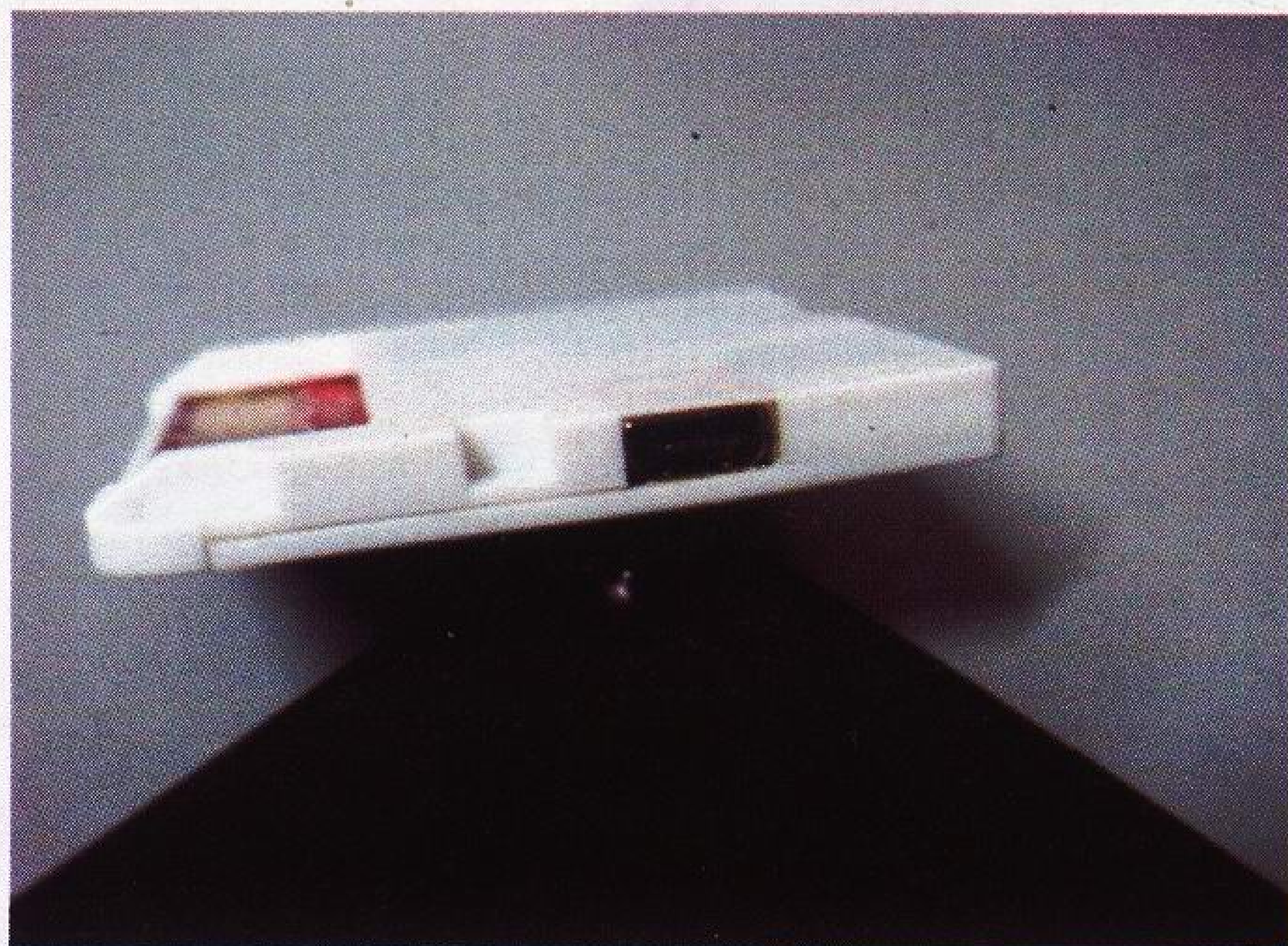
容量不够用，虽然R6 Xtreme 64G不能拓展，但是8Gb存储空间已经可以存储海量的游戏、视频和音乐了。你还可以把R6 Xtreme 64G当U盘使用，因为它可以通过USB2.0端口传输，有效地保证了R6 Xtreme 64G的传输速度。包装上印有magickey technology的字样，这是NEO小组使用自己的烧录卡引导技术的标志。包装下面就是传统的NEO的logo了，周围使用中国龙作为装饰图案，很有气势，两条龙交相呼应，衬托得NEO小组的logo更加抢眼，而和龙搭配在一起更有二龙戏珠的韵味。

R6 Xtreme 64G的包装背面用图标的方式展示了烧录卡的功能，我们注意到右下脚有windows vista的ReadyBoost图案，这是因为R6 Xtreme 64G是全球第一款支持windows vista系统的的ReadyBoost功能的烧录卡，使得烧录卡又多了可以利用的功能，这也是NEO小组技术实力的体现。

全面剖析 零距离接触

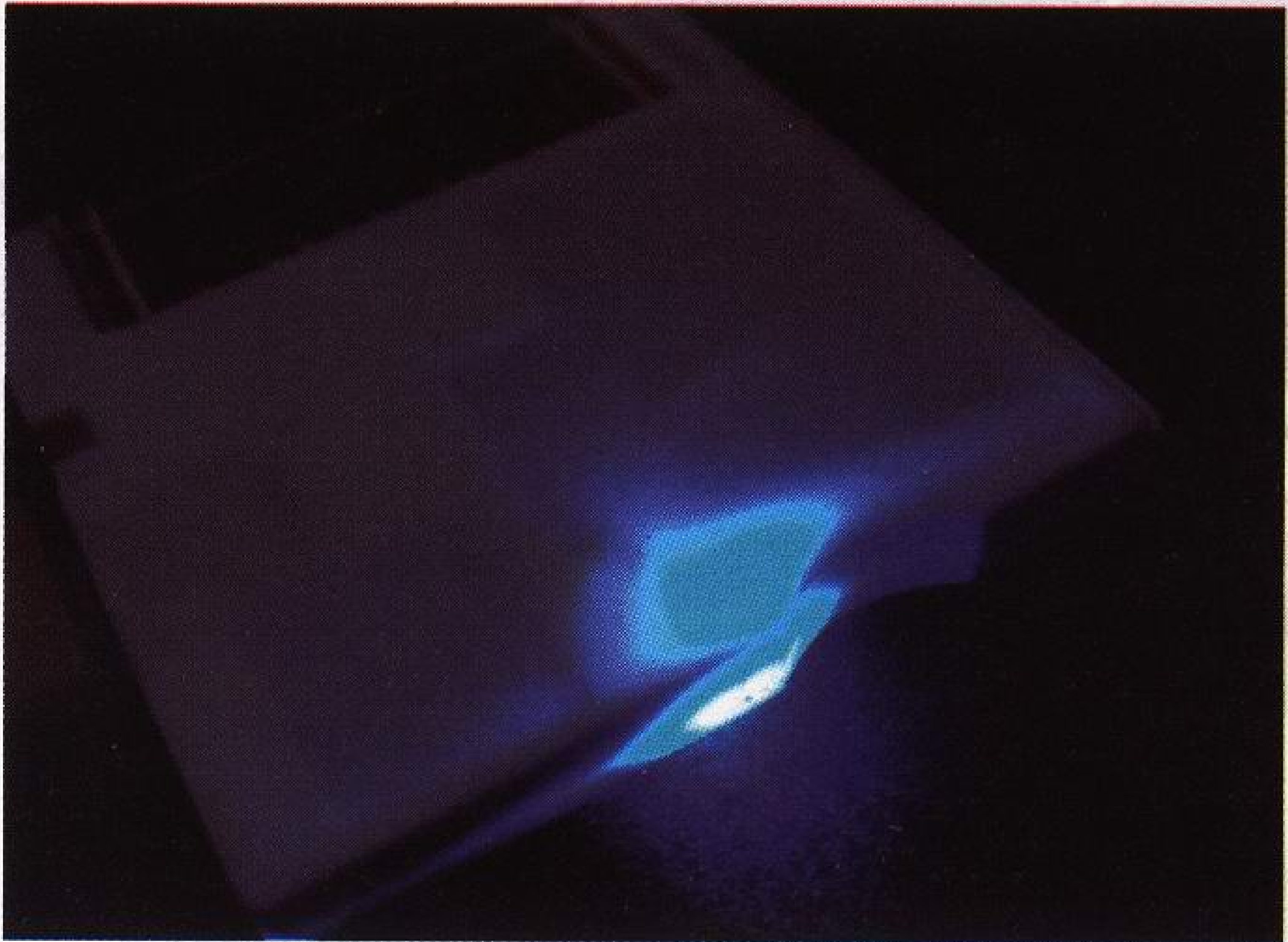


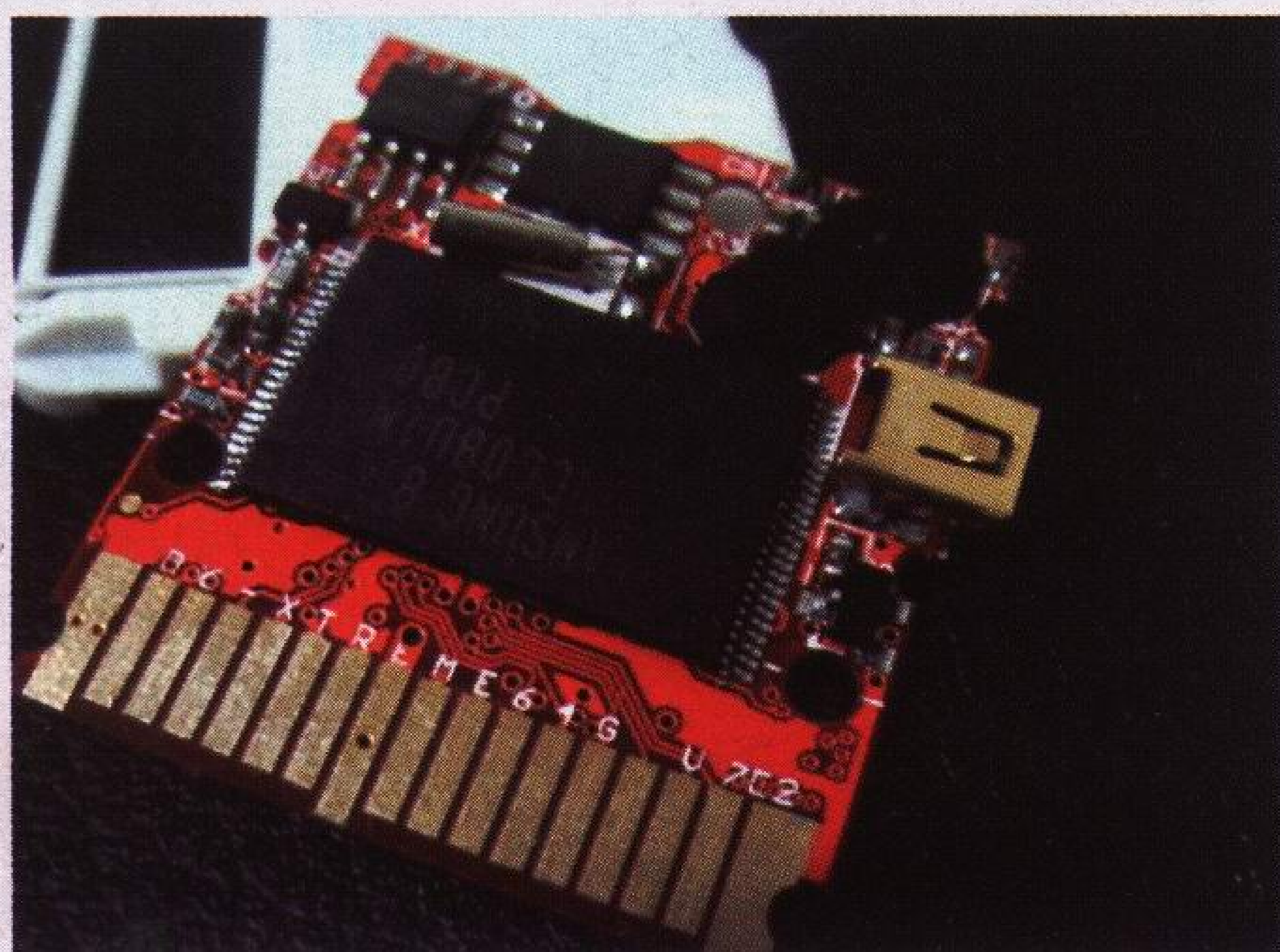
包装就介绍完毕，让我们取出卡带来看看吧。相信大家对NEO的产品都很熟悉了，NEO的套装都是很丰富的，不仅仅有烧录卡，往往还有震动卡搭配，这样就形成了很好的组合，让大家能够更好的享受游戏的乐趣，带来更全面的体验。震动卡为白色外壳，金手指裸露在外面，背面用螺丝固定，震动卡是NDSL专用，绝对不会突出，而且考虑到NDS用户，R6 Xtreme 64G里面还有NDS的适配器，这样无论NDS，还是NDSL都能使用了，从这里也可以体会到厂家的用心良苦。



R6 Xtreme 64G烧录卡采用了NEO传统的白色模具，手感很接近原版卡。正面的贴纸很简洁，把包装的图案进行了浓缩，我们可以在右下角看到醒目的64G字样，明确的标示出了产品的容量，虽然我们看到卡上有类似TF卡槽的位置，实质上R6 Xtreme 64G是没有TF卡槽的也不支持TF卡，只是内置了nand的存储芯片。背面很简洁，我们可以隐约的看到内部的芯片，还有若隐若现的电路板。用手摸一下的话可以感觉到的R6 Xtreme 64G同样采用开天窗设计，其实将这么多的零件安放在如此狭小的空间非常困难，所以R6 Xtreme 64G开天窗式设计是可以理解的。

R6 Xtreme 64G的烧录方式也得到了进化，采用了直接连接USB的方式，这样在连接电脑的时候电脑会把R6 Xtreme 64G烧录卡识别成一个移动硬盘，与传统的内置烧录卡相比，既方便





又很大地提高了写入速度。这使得易用性得到了提升，无论何种操作系统下都能使用。我们可以看到卡带的侧面有数据接口，把专用的数据线插在接口连接电脑就可以烧录游戏了。

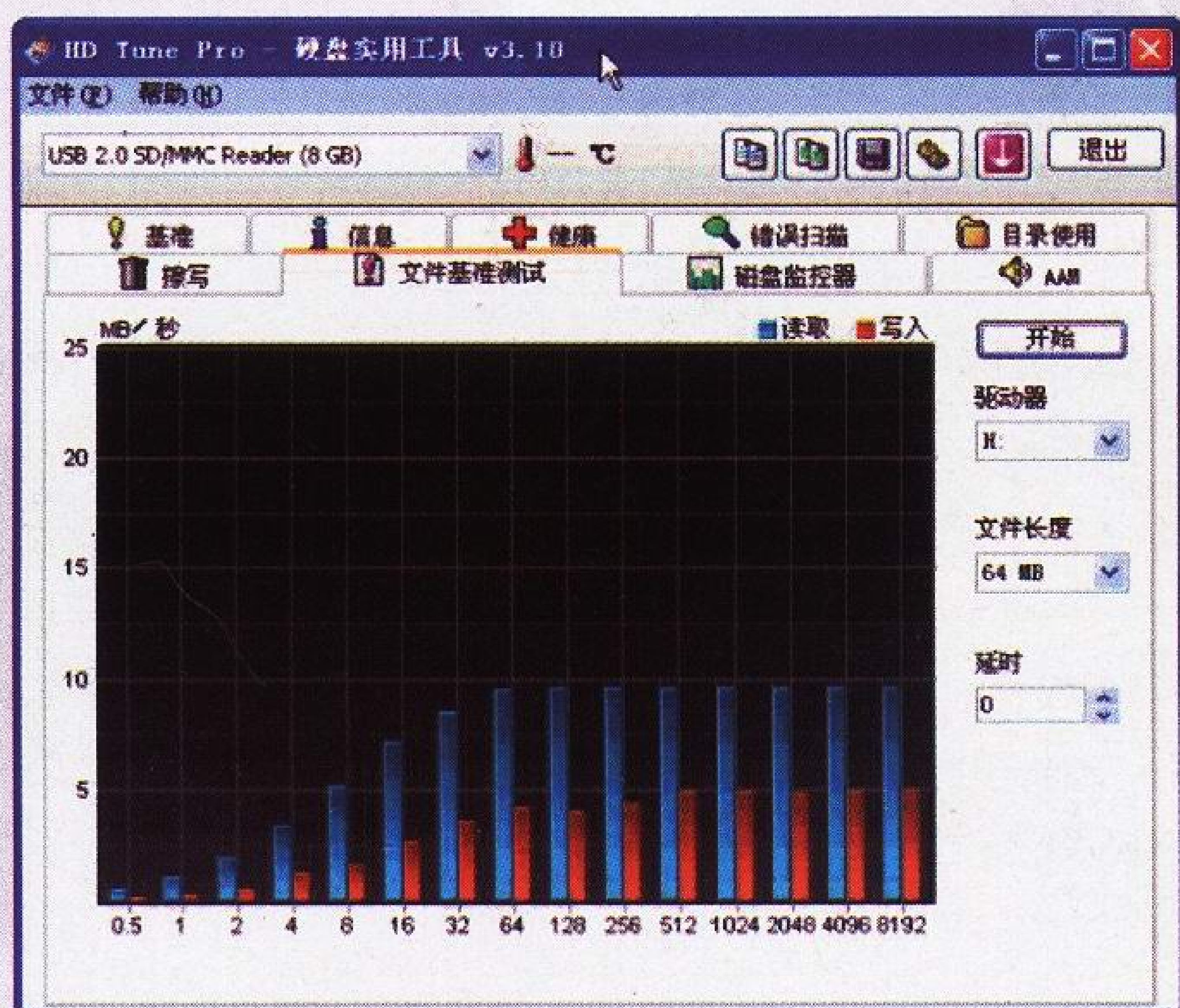
R6 Xtreme 64G内置有发光二极管，在与电脑连接时还会发出迷人的蓝光，让人看的心醉，此时R6 Xtreme 64G更像是一件唯美的艺术品，让人赞不绝口。R6 Xtreme 64G在读取数据的时候也会闪烁。在众多烧录设备中，也仅仅是NEO小组的产品有这样独特的设计。

要知道R6 Xtreme 64G可是有海量的存储空间，这使我们对R6 Xtreme 64G的内部构造充满了好奇。打开外壳，R6 Xtreme 64G的电路板展现在了我们面前。我们看到R6 Xtreme 64G的电路板为红色，走线很清晰，并且有一颗强大的心，采用ACTEL出品的ProASIC3 A3P250为核心处理器的全新硬件架构，兼容性更强，稳定性更佳。R6 Xtreme 64G的数据接口也很精细，做了沉淀处理，使得接口耐磨度很高。背面有一颗三星的nand闪存芯片，这个就是R6 Xtreme 64G存储的核心了，三星在制造nand闪存芯片有丰富的经验，也是品质的保证。

传统TF卡VS内置烧录卡

我们知道传统的TF烧录卡的优点就是价格便宜，可以更换TF卡，玩家可以根据自己的需要选择相应容量的TF卡，所以传统TF烧录卡受到广大玩家的欢迎。我们知道随着存储技术的发展，SDHC存储卡的出现更是把烧录推向了顶峰，支持SDHC与否已经成为衡量传统TF烧录卡的一项重要标准，而早期的内置烧录卡由于制作工艺的问题，读取速度和写入速度都没有达到理想的状态，但对于烧录DS游戏来说，优势还是很明显，内置烧录卡的优势就在于出色的读取速度，使得内置烧录卡兼容性更加优秀，不会出现传统TF烧录卡在读取某些游戏时死机的情况。传统TF烧录卡使用的关键就在于选择一张好的存储卡，内置烧录卡则无需担心这些问题，我们用专业软件对R6 Xtreme 64G的读取速度进行了测试。

我们可以清楚地看到R6 Xtreme 64G的写入速度达到了5M左右，读取速度达到了10M左右，这个速度是十分理想的，R6 Xtreme 64G采用了64Gb的高速nand型存储芯片，nand型的存储和传输是以页和块为单位的（一页包含若干字节，若干页组成块），相对适合大数据的连续传输，这样也可以部分弥补串行传输的不利。因此nand型闪存最适合的工作就是保存大容量的数据，与传统的nor存储介质相比，虽然读取速度慢一些，但是写入速度要快很多。nand的擦除单元更小，相应的擦除电路更少，在nand闪



存中，每个块的最大擦写次数是100万次，而nor的擦写次数是10万次，因此使用寿命也更长，而开发内置nand的烧录卡难度也就更大。了解了nand的众多优点，我们来看下R6 Xtreme 64G运行游戏时的表现吧，笔者使用恶魔城苍月十字架测试，播放片头十分顺畅，使用恶魔城迷宫画廊，没有发现死机的现象，使用应援团测试，游戏等待时间明显优于传统TF烧录卡，和正版卡接近。所以R6 Xtreme 64G在游戏运行上的表现还是很不错的，把nand的众多优点发挥的淋漓尽致。

独家支持ReadyBoost功能

作为一张全新的烧录卡，R6 Xtreme 64G除了基本的游戏功能以外，还独家支持了windows

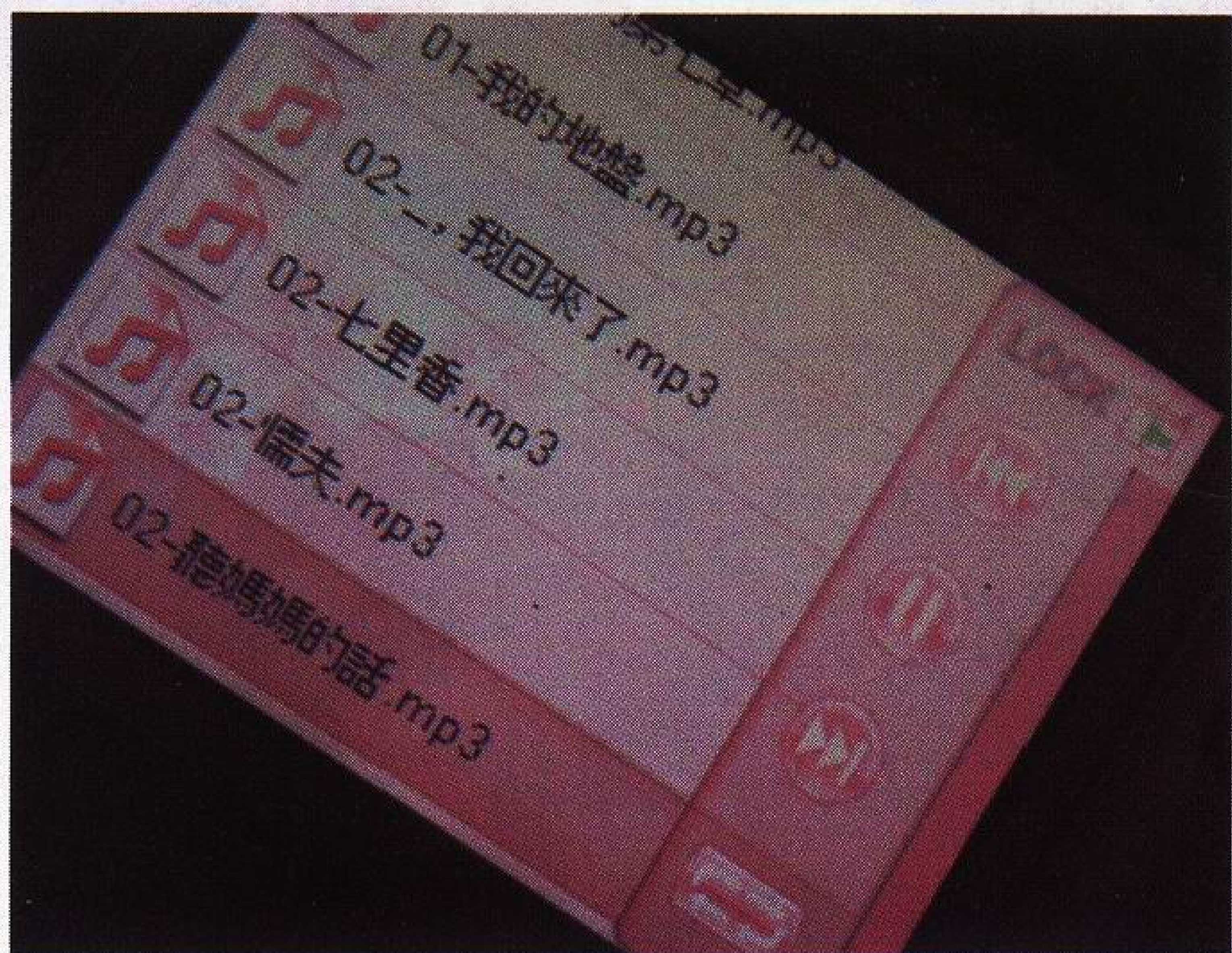
vista的ReadyBoost功能，那么什么是ReadyBoost呢？ReadyBoost是windows vista中的新技术，它利用了闪存随机读写及零碎文件读写上的优势来提高系统性能。它是下一代闪存硬盘的临时替代品。而使用ReadyBoost对闪存要求很高，简单的说需要两点，一是对闪存的写入速度和读取速度要求高，随机读取4K速度达2.5Mb/s，512K随机写入达1.75Mb/s；二是对闪存的容量要求大。保证这两点才可以支持ReadyBoost功能。R6 Xtreme 64G凭借出色的读取速度和写入速度支持了windows vista的ReadyBoost功能，这也使得R6 Xtreme 64G更加超值。

简单易用的游戏系统

再强大的烧录卡也要有个简易的操作系统，倘若系统过于复杂，玩家不能轻松上手，那么一切都是徒劳。R6 Xtreme 64G支持Clean ROM，只需要把Clean ROM复制到卡上就可以了，同样R6 Xtreme 64G也内置了ARDS金手指功能，可以完美兼容网络上的各种金手指文件，并可以使用通用性很强的R4金手指，当在TF中某个游戏能在金手指库中检索到该游戏的代码的情况下，这个游戏就会在下屏中显示cheats的字样，此时我们只需按X键就可以进入金手指的选择菜单了，在这个菜单中，按A键选中需要开启的金手指条目，最后再按B键进行保存退出，之后加载游戏就会看到刚才所开启金手指条目的效果了。游戏兼容性方面，强大的硬件保证了游戏有出色的兼容性，R6 Xtreme 64G内核一点也不含糊，经过NEO小组的努力，R6 Xtreme 64G可以完美支持最近新出的所有大作，而NEO小组也高效率的保持着内核的更新，使得大作都能得到第一时间支持。



强大的多媒体播放



此外R6 Xtreme 64G完美支持NDS常用的多媒体播放工具moonshell 1.71，听歌、看电影、读小说等操作对于R6 Xtreme 64G自然也是不在话下了，配合R6 Xtreme 64G超大的存储空间，可以充分发挥海量存储的优势。

对于最近流行的樱花播放器，R6 Xtreme 64G也能很好地支持，这样R6 Xtreme 64G就多了一个功能强大界面华丽的播放器了。樱花播放器支持MP3、WAV、OGG格式音乐；视频播放支持DPG格式视频，画质十分出色。下载樱花播放器软件包，将system文件夹放到TF卡根目录，樱花播放器.nds文件可以放在TF卡中任意位置，然后进入烧录卡界面，选择樱花播放器就可以进入操作界面了。樱花播放器可以直接播放mp3文件，对mp3文件进行拖动可以激活侧边栏功能，侧边栏支持停靠、锁定和自动隐藏。侧边栏的半透明效果过度也十分自然。电影和音乐支持自动记忆功能，即播放中在任意地方关机或者DS没电自动关机后，都可以在再次开机的时候从上次停止的位置继续播放。这也体现了樱花播放器的人性化设计。

彰显个性，定位高端

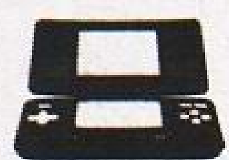
由于R6 Xtreme 64G采用了nand作为存储芯片，使得R6 Xtreme 64G的制作难度和开发难度都远高于传统TF烧录卡，再加上成本上的原因，使得R6 Xtreme 64G定位于高端市场。不知将来的上市价格是否能使广大玩家接受它，但愿R6 Xtreme 64G可以凭借强大的硬件设计，海量存储，个性鲜明，打下自己的一片天空，期待NEO小组给我们带来更多的惊喜。

PSP&NDS实用软件大盘点！

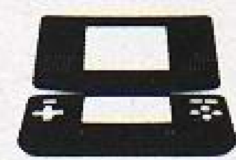


大家好！欢迎来到爱机学堂……呃，对了，不是爱机学堂呢（笑）。言归正传，NDS和PSP推出也有几年了，拜各位破解爱好者所赐，NDS和PSP的运行机理已经广为人知，这也催生了一大批自制软件爱好者的创作热情，为两台主机创造了大量功能新颖、效果杰出的自制软件。依靠这些自制软件，我们可以极大地拓展两台主机的性能，简化原本繁琐的操作。那么，正值中秋收获之季，今日就让我和库巴带领大家一同去采撷那些精巧玲珑的自制软件，开一场盛大的自制软件收获祭吧！

□文责／八房 库巴
□美编／和生活死磕



DS实用软件介绍





DS实用软件不像PSP的那么多，因为PSP中包括了很多模拟器，而且PSP可以播放的视频和音乐格式也要比DS多上很多种，所以更多业余开发爱好者喜欢从PSP下手。但是DS平台并没有就此受到冷漠，比如我接下来要给各位看官介绍的这几款DS实用软件，都具备体积小、安装方便、容易上手的特点，闲话不多说了，让我们一同来看一看。

DsRomIconHandler
一目了然显示DS游戏rom图标！

相信每一位在网上下载破解游戏的DS玩家都经常会遇到这样一个问题，那就是下载的游戏压缩包名字是由前面4个数字和英文组成的，这4个数字是国内破解游戏序号，英文是游戏的名称。我想很大一部分玩家都是将rar压缩包名称用中文命名，这样名字比英文好认一些；也有一部分人可以短时间内记住最近发售的游戏编号，不过日后再找rom的时候就会一头雾水，不知道哪个是哪个了。笔者就是后者，一般这个时候只能打开压缩包，再查看里面的封面图才能确认这是什么游戏，如果没有的话，就认不出来了，非常不便。那么有没有什么好办法能让我们一眼就认出这是什么游戏呢？DSRomIconHandler就可以解决这个问题。



↑每个rom的图标都一目了然，打过补丁的还用#号标记，非常贴心。

DSRomIconHandler是国内软件开发爱好者ttui利用delphi编写的一个PC端DS实用软件，该软件可以使电脑中的nds后缀名文件直接显示其内置的图标，这样玩家就不用再看着电脑中的一大堆DS游戏猜哪个游戏是哪个了。

DSRomIconHandler仅适用于winxp系统，win2000系统下会有点问题，原因是win2000和winxp有些不兼容的地方。安装方法非常简单，解开DsRomIcon.rar压缩包，然后打开文件夹运行Reg.bat，接着再运行reico.exe就可以了。现在打开你存放DS游戏rom的文件夹看看，是不是像DS游戏机菜单中一样，每个游戏都显示出自己的图标了呢？当你想要卸载DSRomIconHandler时，只需要运行同文件夹中的Unreg.bat即可，

如果在运行之后，电脑中的rom依然显示其内置图片，这是因为电脑中explorer保留有图标缓存，你可以选择重启电脑或者运行reico.exe重建explorer的图标缓存，如果你真的打算再也不用DSRomIconHandler了，现在可以将整个文件夹删除了，可是我实在想象不到是何种理由让你想要删掉体积如此小的DSRomIconHandler的。

Moon Shell v1.71
DS用经典多媒体播放器

Moonshell是日本达人Moonlight开发的NDS专用多媒体播放器，于去年年初更新到v1.71版本，虽然近日公布了新版本，但目前看来，依然还是v1.71版本比较稳定，推荐各位玩家继续使用v1.71版本。软件主要拥有以下功能：

◆1、音乐播放，支持NSF/MP3/SPC/GSM/OGG/WAV/MID等格式。

◆2、视频播放，支持Moonshell专用的DPG格式。

◆3、图片浏览，支持Jpeg/BMP/PNG/GIF/PSD格式。

◆4、电子书阅读，支持TXT格式。

◆5、MOD插件可以支持MOD/IT/MTM/S3M/XM/669/MED/STM/AMF/GDM/ULT/UNI这些文件的播放。

你不得不感叹它居然可以支持这么多种格式，虽然DS的视频表现与PSP无法相提并论，但是不得不承认Moonshell使DS强大起来，当友人用PSP对你炫耀播放电影时，你也可以拿出DS观看动画片，虽然听起来有点惨淡……接下来介绍一下PC端使用方法。



↑几乎支持所有烧录卡，在自己使用的烧录卡前打钩就可以了。

将Moonshell 1.71的压缩包解压，可以得到安装程序.双击“SETUP”，就会出现一个语言选项，可以选择日语或者英语，选择自己擅长的语言种类，之后就是选择你要安装的TF或SD卡。下一步就是选择你正在使用的烧录卡，你是用什么牌子的烧录卡就在前面打钩就可以了。千万记得要把语言和字体处的下拉列表中选择“CP936 Chinese Somplified by Skikeyu &Fachman”。最后点击绿钩进行安装。



↑千万记得把语言改成CP936 Chinese。

操作列表	
上下键	移动
左右键	翻页
A	确认
B	退出当前文件/目录
X	在影音播放模式下，提高音量，图片模式下，放大图片
Y	在影音播放模式下，降低音量，图片模式下，缩小图片
L	在影音播放模式下，暂停多媒体文件播放，文本浏览模式下调出读取书签的菜单
R	在影音播放模式下，跳到下一个多媒体文件，文本浏览模式下调出存储书签的菜单
SELECT	在音乐播放模式下,加速音乐播放
START	调出DEBUG显示或复位(可自己设置)
L+SELECT	降低NDSL的亮度
R+SELECT	提高NDSL的亮度

DSMplay v0.61
更加专业的视频播放器



软硬兵团

DSMplay依然是日本业余软件开发达人Moonlight的作品，主要功能就是播放视频，而且更加专业，他可以播放DSM、DAT(视频格式)+TTA(音频格式)的视频。安装也很简单，将光盘中的dsmplay061.rar解压缩，再双击MakeNDSROM.exe，会自动生成所有烧录卡种对应文件，然后把和你所使用的卡相对应的nds文件与文件夹dsmplay一起复制到烧录卡的根目录下。文件夹dsmtools11里是视频转换工具。

转换工具的使用方法：运行dsmenc.exe，点击Language，选择ENG/DSM就可以变为英文界面。把视频文件拖到中间的蓝色条处，就可以转换了，里面的设置如果不明白就让它默认好了。

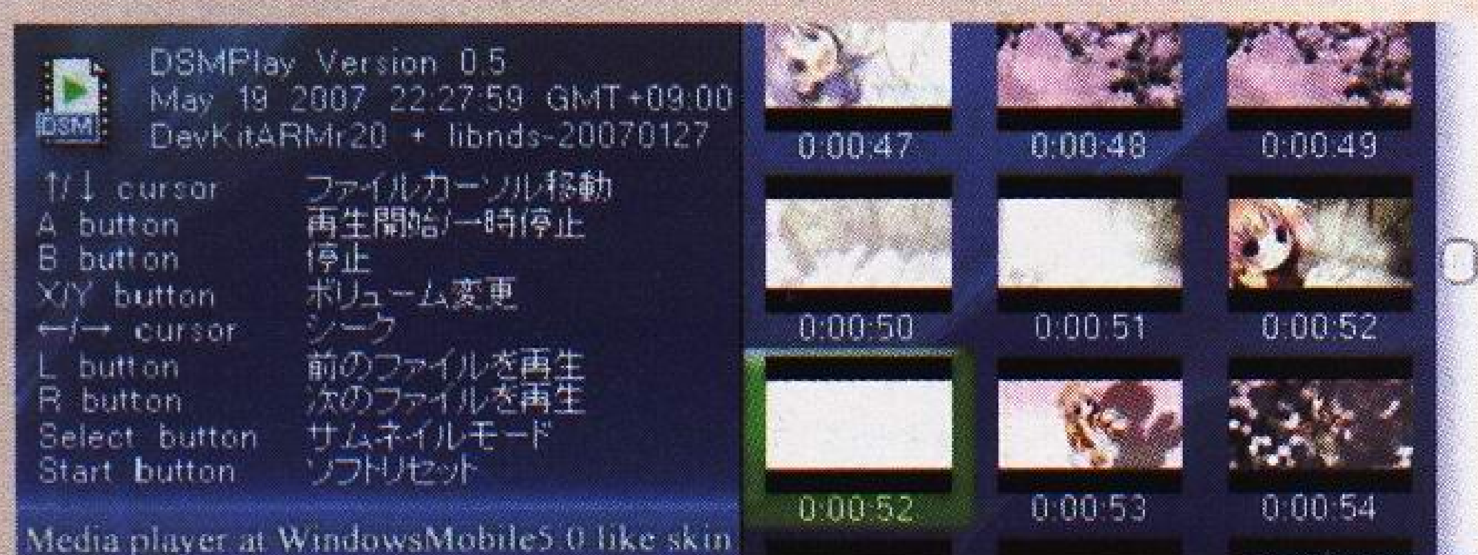
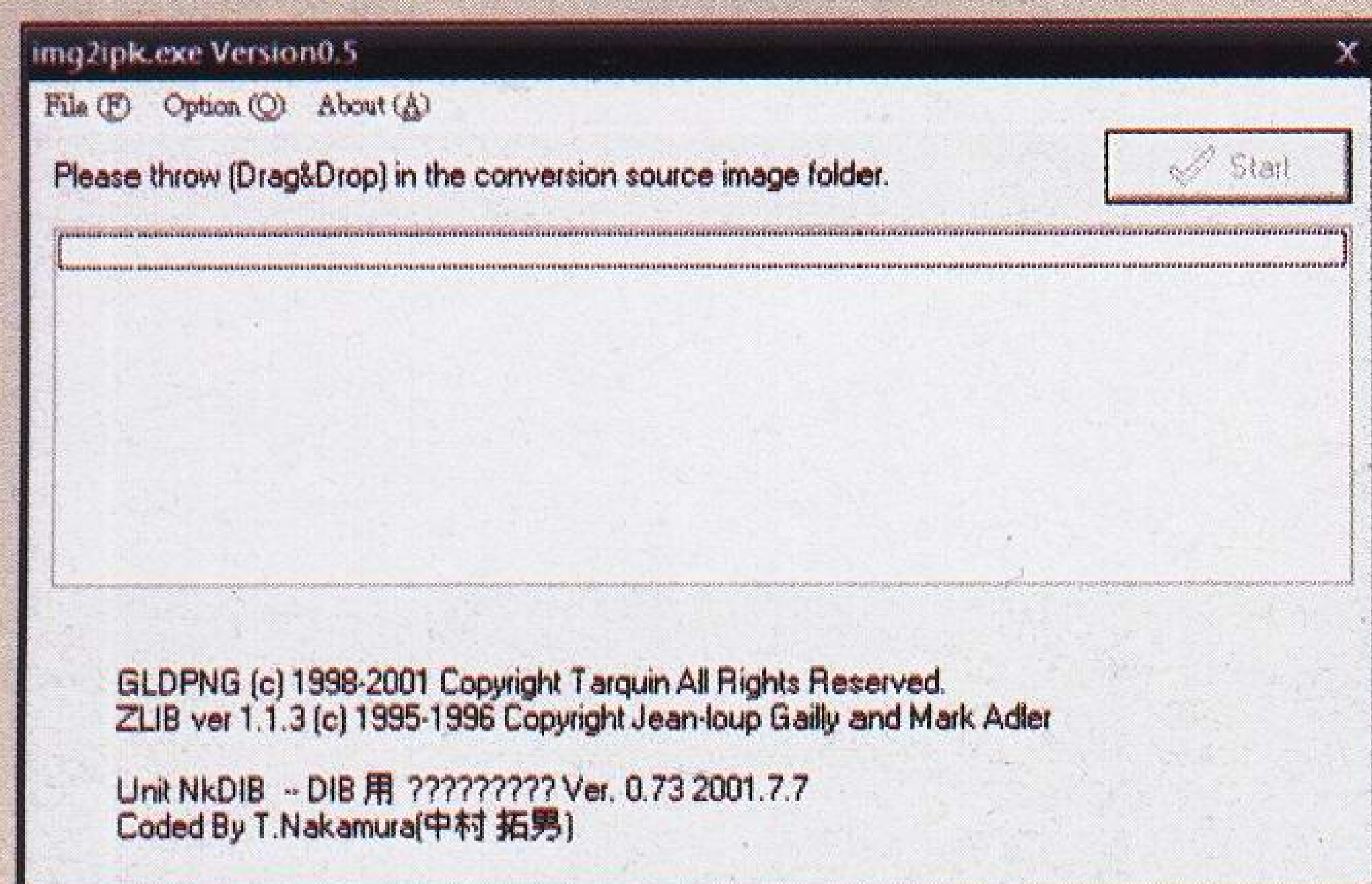


Image Viewer Ver0.6 看漫画的好伴侣

又是moonlight所改良并重新开发的实用软件，用处是浏览图片，用来看漫画书非常不错，这比另一位外国软件制作达人制作的comicbook要好用得多。由于其图片载入方式比较特别，图片在载入到介面后直接运行图档，自然就减少了很长的loading时间。而且如果把图片转换成ipk文件，载入的速度就会更快了，并且不用像以前一样，需要重复开关机转换文件。Image Viewer Ver0.6还有幻灯片功能，可以让它自己一页一页地变，不用手动操作；还能够边听音乐边看自己心爱的漫画，绝对是一个终极看图软件！



↑如此强大的软件竟然有如此简洁的界面，让菜鸟也能快速上手。

接下来简单地介绍一下安装方法。先解压光盘中赠送的imgview06.rar，解压后文件夹里有img2ipk和MakeNDSROM两个exe文件。先运行MakeNDSROM.exe，如同前面介绍的dsmplay v0.61一样，会自动生成各种烧录卡的ImageViewer.nds文件，连同imgview.ini一起放到烧录卡的根目录中。再运行电脑中文件夹里的img2ipk.exe，img2ipk的作用是把图片格式转换成ipk文件，不过目前只支持jpg、bmp、png文件。转换速度还算令人满意，可同时转换多个任务，只要把需要转换的图片放到同一文件夹下，再把文件夹拖进去就可以了。你也可以点击File菜单中的Add，加入文件夹，按start开始运行，不限制容量，多大的文件夹都没有问题。需要注意的是，转换的是文件夹内的所有图档，转换后自动生成在桌面，一个文件夹是一个ipk。转化好文件就是ipk的存放了，点击Option中的IPK file，设置存放路径。最后将ipk文件放入烧录卡的根目录就可以了。用DS运行ImageViewer.nds时会自动在卡内搜索ipk文件，当载入失败时会自动重新载入。



↑强大的custom jpeg功能令你不用担忧烧录卡放不下大图。

img2ipk中有一个custom jpeg功能，可以有效减低ipk的占用空间，预设为75%，设为ZLIB是完全转换，不降低画质，不过占用空间也比较大。经测试，黑白漫画30-50%可以看清字体。彩色漫画推荐设为80%左右，基本上与100%差别不大，容量是ZLIB的1/2左右。

DSOrganize v2.7 DS变PDA,助你办公更顺利

DSOrganize是一个包含文件管理、音乐播放、日程表、计算器等功能的办公软件。它最独有的一项用途就是进行文件操作，目前其

问答 湖南 罗灿 听说新PSP要出了，大约要多久啊？（翔武：美版是10月14日）
男，17岁，湖南省株洲市第一中学

他软件都无法做到这一点，用它可以随时在DS上进行存档的备份或转移，修改软件的配置文件，也可以删除不需要的文件。不过因为目前它不支持中文所以使用上稍有不便。下面进行以下简单的介绍。

首先选择“browser”进入文件浏览器，在这里可以新建目录/文件，对目录/文件进行重命名、复制、移动、删除等操作。播放音乐文件也非常简单，只要在浏览器中选中它播放就可以了，目前支持的音频文件格式有mp3和wav。在播放时可以按方向键的“上”和“下”增大音量和减小音量。下屏的播放进度条可以拖动。按X键可以在播放单个文件、连续播放、随机三种模式下切换。DSOrganize有待机功能，即使合上DS翻盖，音乐还可以继续播放，可以拿DS当mp3听。



←软件的主菜单界面。同样是非常简洁容易上手。

对文本编辑时按start键就可以切换软键盘模式，DSOrganize的软键盘是一个比较独特的设计，用了一个九宫格的布局，除了直接点中间的九个格子可以输入使用频率较高的九个字母外，将触笔在格子之间划动能够输入其余的字母，比传统的键盘更适合用在触摸屏的机器上。退出编辑模式以后DSOrganize会记住所用的设置，下次会使用相同的输入法，应该算是很贴心的设定了。

在DSOrganize中可以直接察看图片，方法和播放音乐类似，在浏览器中选择察看图片之后就会进入图片浏览模式了，此时按L键或R键就可以切换到上一个或下一个图片文件。DSOrganize会根据图片的大小自动选择显示的方式，如果图片较小就直接按原比例显示在上屏；大小超过一屏的图片会在下屏显示缩略图，可以利用触笔拖动选择在上屏显示部分图片。奇怪的是目前并不支持十字键控制。图片察看的功能基本上够用，目前支持jpg、gif、bmp、pnp格式。

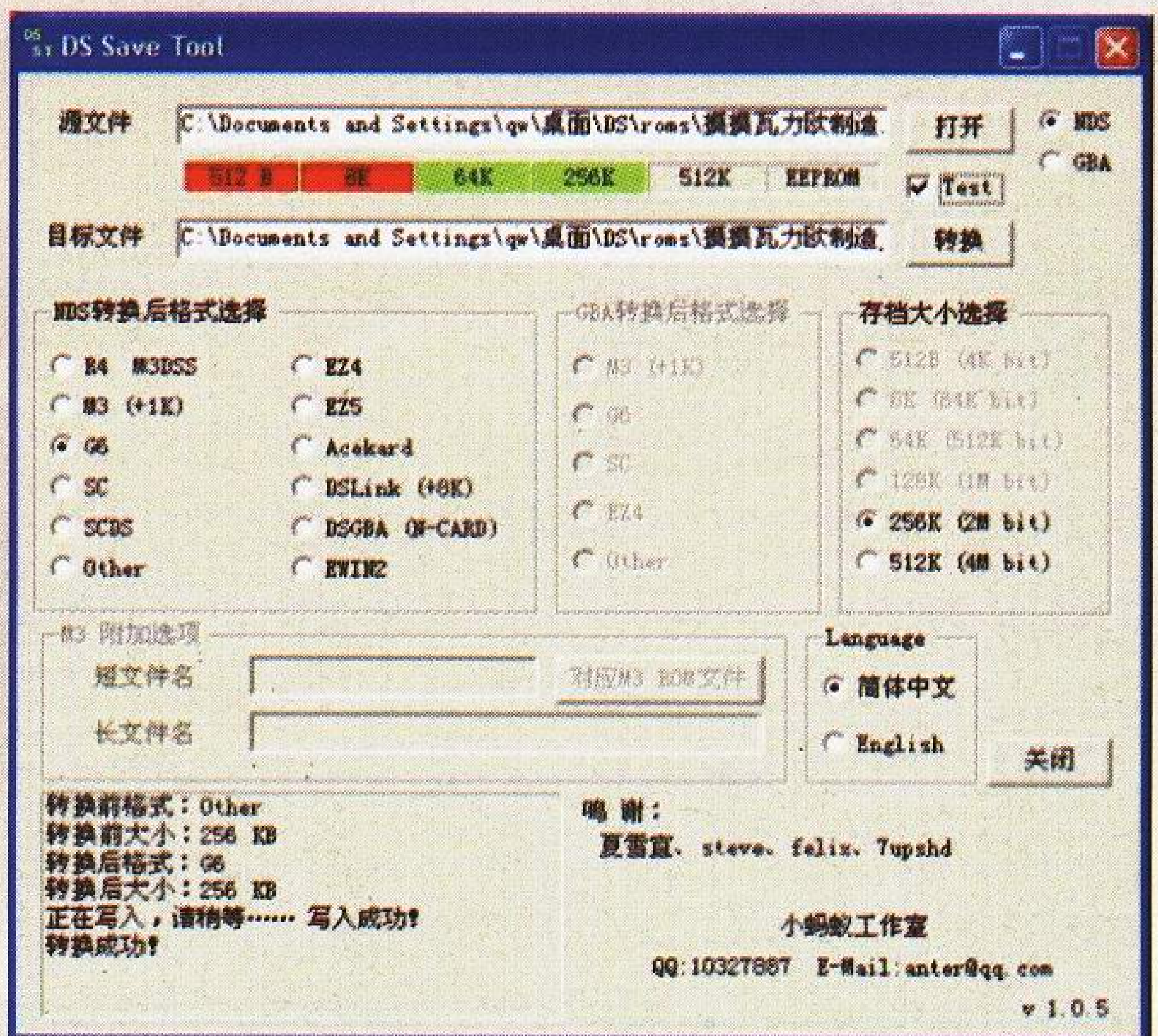
日程表、任务计划、画板这样的功能第一次使用时会提示没有可用的文件，这时只要按B键新建一个文件就可以了，然后会切换到软键盘界面要求你输入文件名，输入以后按A键确认就可以使用了。因为这几个比较简单，所以不多费笔墨了，使用时注意看屏幕的提示就可以了。



DSSaveTool v1.05 换卡存档变身不求人

本软件可以将烧录卡中的存档改变成其他类型存档，特别对一些常用格式的存档进行了优化。例如将M3上口袋妖怪珍珠钻石的513k存档转化为其他格式。并且DSSaveTool还可以测试出现存存档中的有用数据大小。1.0.5中加入了部分烧录卡中GBA格式存档的支持与测试功能，并且存档的测试功能由一个开关控制。新版本还对应EWIN2的512K存档内核，对软件进行了部分调整。

将DSSaveTool1.0.5.zip的压缩包解压缩，双击文件夹中的exe文件就可以了，非常简单。由于本软件是使用C# 2003编写的，所以需要微软“.NET Freamwork 1.1”运行库支持，如果运行时提示“应用程序正常初始化(0xc0000135)失败。”请各位自行到微软网站下载“.NET Freamwork 1.1”。



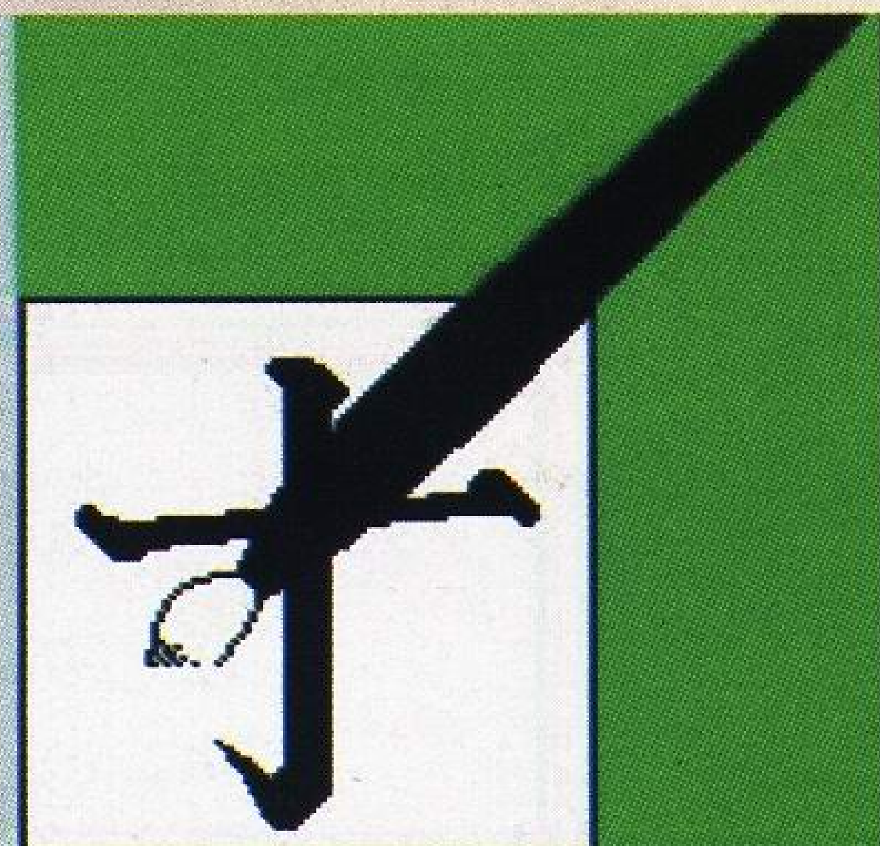
↑简洁的界面使玩家可以轻松上手。

软硬兵团

Project JDS v1.11
随时随地学日语

如果你在学习日语，或者打算学习日语，而又还没有入门，那么ProjectJDS v1.11可以帮助你（当然你必须拥有一台DS）。可以从最简单的50音图开始学习，非常细致贴心。再加上DS的触摸屏机能，玩家可以直接用触笔练习写假名，更方便了玩家快速记忆日语。

将本期光盘里赠送的压缩包解压缩，里面有3个文件，分别对应外接闪存式烧录卡、FLASH烧录卡和SC烧录卡的nds文件。请选择和自己使用的烧录卡类型相对应的nds文件，解压后放入DS烧录卡中即可。美中不足的是该日语学习软件是英文版本的，看来得有点英文水平才能用它学习日文。







→虽然是英文版，但也只是一些简单的英文而已，不需要很高的英语水平也可以使用。



PSP实用软件大盘点





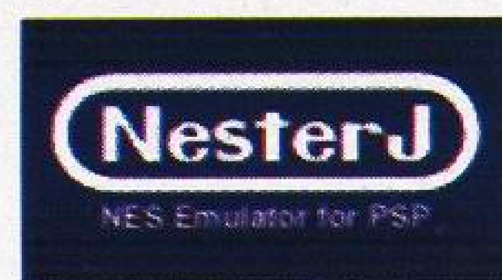
相对于NDS来说，PSP的硬件水平相对较高，所以PSP平台的拓展性比较好，自制软件和插件也相当的多。比起NDS来，PSP自制软件最大的特点就是与电脑的互动相对强一点。仰赖自制软件作者们的辛劳，PSP已经不止是一台游戏机或者SONY官方定位的“21世纪的walkman”，一举成为了集游戏、视频音乐播放、PDA乃至导航系统的全能多媒体互动系统，可以说，除了打电话很不方便之外，你能想到的所有功能，PSP都有办法帮你实现！

PSP功能的拓展要仰赖各种各样的自制软件，但广大玩家的硬件水平差别比较大，往往有朋友想要用PSP软件实现某功能却不知从何下手——尤其是不太在意游戏的年轻时尚一族，购买PSP的主要目的往往是多媒体播放等，这种时候就更需要技术支持，使得这些朋友能够顺利享受PSP的便利。今次我们就为大家进行一个PSP实用软件大盘点，赶快看看里面有没有你心仪的功能！

模拟器大集合!

模拟器甚至是很多人购买PSP的理由！基本上，只要是机能逊于或者持平于PSP的机种，目前PSP都有模拟器可以对应，只是有些完善，有些效果略差而已。唯一困难的是世嘉土星SEGASATAN，因为双CPU的缘故模拟起来很困难，但是！目前PSP已经可以运行模拟土星游戏，只是完成度有待提高。让我们一起期待吧。

FC模拟器：Nester J



目前常用版本是1.2版。基本上能够支持大部分FC游戏。即时存档等功能都很完善。美中不足的是游戏本身的存档保存有时会出错。此外，因为开发者是外国人，所以模拟器的ROM名字不支持中文，放中文ROM进去会显示为乱码，但不影响运行，存档也正常。对于某些非官方ROM（如汉化修改版、南O科技的游戏）的支持或许会有问题。有时某些磁碟机游戏会运行不了，其实只要把ROM后缀改成nes即可。

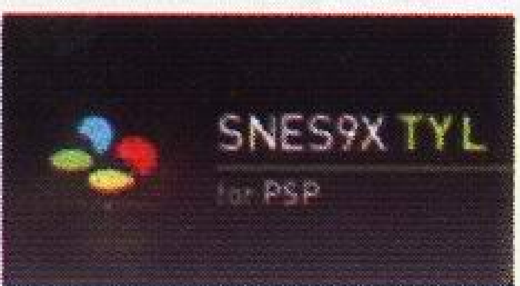
问答 天津 郑男 为什么本期有人两次登上边角栏。（是因为不同的小编看到了同一个读者的不同的回函卡）
男，20岁，天津市南开区华苑天华里32号

MD模拟器：Pico Drive



常用版本为1.6或者1.5。没有错！用这个东西就可以玩世嘉机了。MEGA DRIVE上的经典游戏确实很多，比如《幽游白书 魔强统一战》以及《光明力量》等。利用这个模拟器就可以运行那些经典游戏，即时存档功能也基本OK。

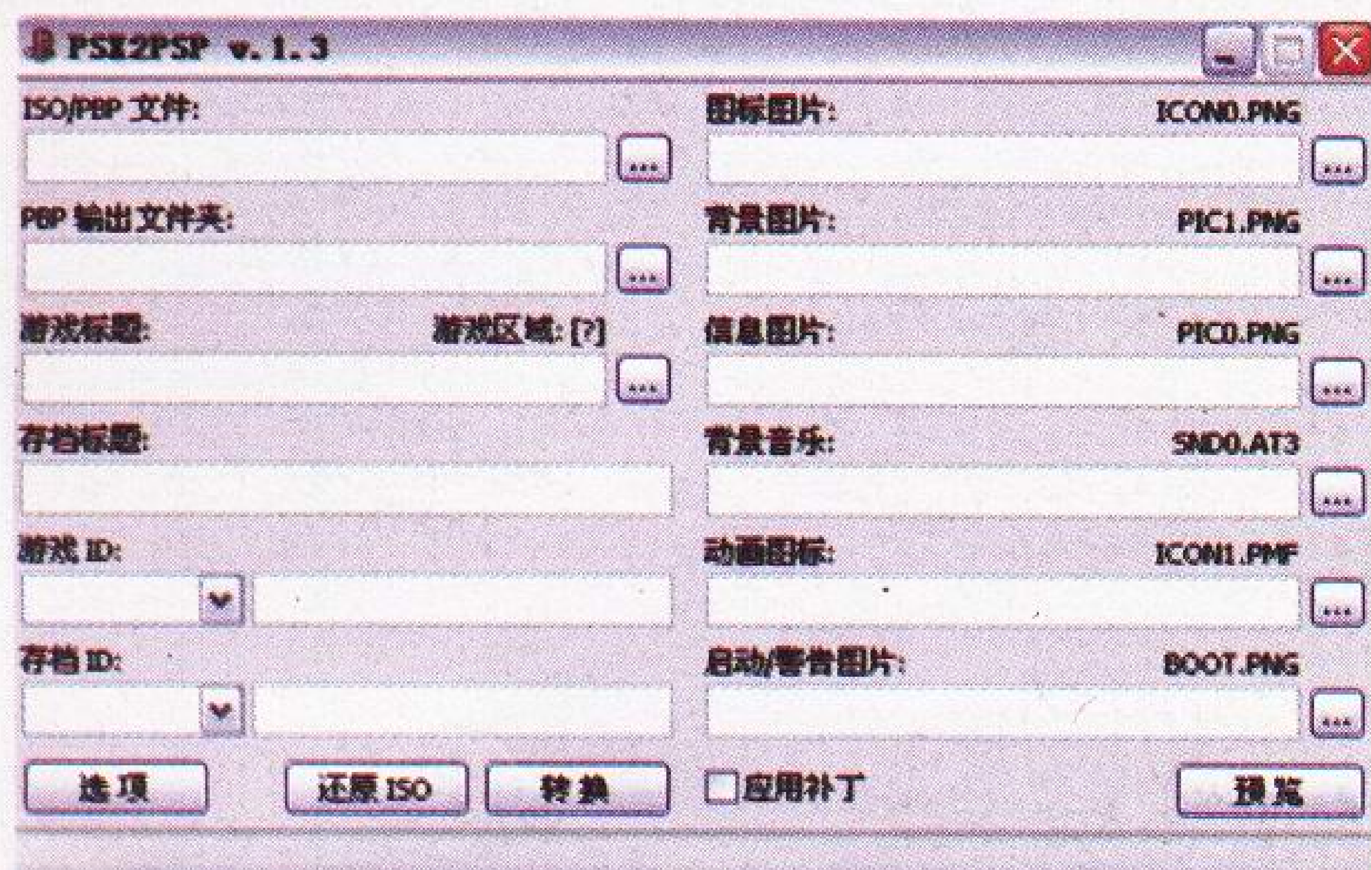
SFC模拟器：snes9x TYL



常用版本0.4.3。这个软件的版本号挺乱的……SFC主机在国内的普及程度不高，不过作为老任的第二代主机，超任的好游戏其实还是非常多的。这款模拟器不但基本完美地支持了超任游戏，而且即时存档也比较完善。对SFC磁碟机游戏的支持也相当好——只要把磁碟机游戏ROM后缀改成SFC游戏的smc就行了（汗）。

PS游戏转换软件：PSX2PSP

常用版本1.4.2。PSP高一点版本的自制系统本来就支持运行模拟PS游戏嘛。所以这里提到的这款软件并不是模拟器，而是在PC上把PS游戏转换为PSP格式的转换软件。软件的功能相当完善，不但支持多盘合一、自动转换版本（欧日版转换），还能够自定义图标、背景、预览图等。游戏支持度相当好。



GB、GBA模拟器：gpSP kai



常用版本3.0。PSP上的GB系主机模拟器。GBA时代虽然才过去没多久，不过PSP的机能本就强过GBA很多，所以模拟起来完成度很高。目前基本上所有GBA游戏都能正常模拟，只是对于那种特殊外设游戏比如旋转MARIO什么的比较困难。还是要凭借HACK ROM啊。

PCE模拟器：TurboGrafix

常用版本1.6。PCE在国内的普及程度比SFC还要低好多，所以很少有人关注，但其实PCE上还是有一些好游戏的。想要重温PCE的玩家可以使用这个自制软件，使用方法和其他模拟器类软件一样。

CPS1模拟器：CPS1PSP



常用版本2.3.1。本模拟器模拟了鼎鼎大名的CPS基板。利用这个就可以实现小时候“把街机搬回家玩”的梦想啦。最新的版本支持相当多的游戏，基本上只要不是太冷僻就可以运行。1000型和2000型的机器都可以运行。

CPS2模拟器：Cps2psp



常用版本2.3.1。顾名思义，模拟了CPS2游戏。不过CPS2的机能强于CPS1，所以有相当一部分游戏运行起来可能还是会有些卡慢、模拟不完善等问题。因为PSP1000的内存只有32M，而CPS2游戏相对较大，所以用PSP1000型运行的话需要对ROM进行压缩，读取速度比较慢。1000型和2000型的模拟器版本也是不通用的哦。

NEOGEO模拟器：Mvspsp



常用版2.3.1。和上面的两个一样是街机基板模拟器，所以介绍也省了。关于很多玩家关心的KOF97、98等游戏，虽然能够正常运行，不过PSP的摇杆和按键么，我看还是算了……

FBA：IGS和CAVE



街机模拟器之四。比起上面的模拟器都是某个基板，这个模拟器则是复合性质的——它是PC平台模拟器的移植版，支持IGS基板（有三国战记和西游记释厄传可以玩）以及CAVE基板（有狱门山物语）的部分游戏。只是还在开发中，所以存在一些不完善——有些拖慢不要紧，问题是运行cave游戏时候往往不是拖慢而是变快……用75帧打飞机对技术可是个很大的考验……

广交天下玩口袋妖怪和游戏王的朋友。
男，20岁，浙江省江山市国际花城58幢，QQ429757914
浙江 姜龙雨 交友

模拟器类的软件，安装方法大致相同，只要保证自己的机器支持该版本的模拟器，然后将模拟器本体放入PSP的GAME文件夹里，就可以在游戏列表里看到运行标志了。游戏的ROM要放在对应模拟器下的ROM文件夹里。有些朋友经常反应模拟器无法正常运行，遇到这种情况的话，可以首先检查一下机器版本是否符合要求。还有一个常见的原因是开了不兼容的插件，可以关掉金手指插件一类的东西试试。

视频音乐播放

除了游戏之外，PSP最吸引人的就是视频、音乐播放功能了吧！PSP宽大的屏幕用来看电影实在非常合适不过，优秀的音源和华丽的发色数不仅傲视大部分MP4、PDA，比起某些便携式DVD播放器都未遑多让，说起缺点，几乎就只有一点——需要专用的格式转换和播放软件支持。

PPA



最简单也是通用性最广的PSP用影音播放器。老实说，游戏选单那个图标真是很有违合感……播放器支持全屏播放，支持快进、快退，PSP1000型和2000型都能够使用，效果也相当不错，只是选单画面一直保持非常素朴的界面。此外，不支持中文文件名也是个比较让人头疼的事情。播放器支持MPEG类型的格式，最常用的是MP4格式。因为不支持外挂字幕，所以大家还是在转换的时候就把字幕弄进去吧。

LightMP3



一个音乐播放器。虽然不出名但其实相当好用。除了显示歌词、支持常见格式之外，这个播放器最好的功能是支持FLAC的无损格式，这样配上一付耳机的话就能够享受最高的音声效果了。

转换软件

由于播放器支持的格式有限，所以需要使用PC端的软件将想看的视频转换成能够播放的格式。目前很多转换软件都盯准了PSP这块肥肉，纷纷推出了“转换PSP专用格式”这个卖点。其实PSP没什么专用格式，只要是符合一定要求的MP4基本上都可以播放，所谓的专用格式也只是把画面采样率和大小调整到合适而已。常用的转换软件有WinAVI Video Converter 、全能音频转换等。其实IPOD的转换软件就完全可以用来给PSP转换视频的……

掌上阅读不发愁

除了游戏和音乐之外，大家都用PSP干什么呢？当然是垫桌脚……（被拉走垫桌脚去了）。说正经的，是看书。无论是在车站短暂的休憩或者午休闲暇时的小憩，随手拿起PSP读上一段文字都是很好的休闲，在时尚人群以及年龄稍大的用户群中，PSP的阅读功能是非常受重视的。

阅读器



这款软件集文本、图像阅览和音乐播放于一体，不但可以实现自由配置文本状态（如字号大小、背景及文字颜色等），还可以实现音乐播放并显示歌词。比较赞的效果是可以把PSP内的音乐当成文本阅读时的背景音乐来播放，虽然看书时候愿意听音乐的人也不是很多，不过反过来，可以直接用它播放着音乐，这样有空的时候就可以随时拿出来看两篇文章了（笑）。至于缺点，一是字体不容易更换，二是在高版本的自制系统使用EREADER时，总是不能读取中文文件夹名和文件名，否则就会死机……虽然改名即可解决问题，但总是有些不爽。EREADER其实已经出到了2，不过目前还是正在开发的试用版，所以使用稳定的初代产品就好。

PDA软件



老实说，虽然个人觉得拿PSP当PDA用实在有些别扭，不过广大用户中总会有一些人希望有这个功能吧，这时候就要请出这款PSP用PDA软件——PSP-PDA了。目前软件的版本是1.3.2，使用方法和其他自制软件一样，只要丢进PSP的GAME文件夹就好。这款软件提供一般PDA的功能——笔记本、通信录、音乐播放；另外还具有PSP资源管理、国际时间显示等，只是鉴于PSP的输入方法，文字的输入检索有些麻烦（所以才说拿PSP当PDA不爽嘛……）

让游戏没有障碍

没有足够的时间玩游戏？对于某个想玩的游戏十分不擅长？觉得PSP屏幕太小，想要在电视上玩？想要练习关卡中的某个部分就一定要反复重复无聊的攻关过程？觉得游戏太过平淡，想要找点刺激？完全没问题！仰赖PSP的内存和CPU（333hz，64m），即时金手指也成为可能。利用修改器，我们能实现各种复杂的效

FC

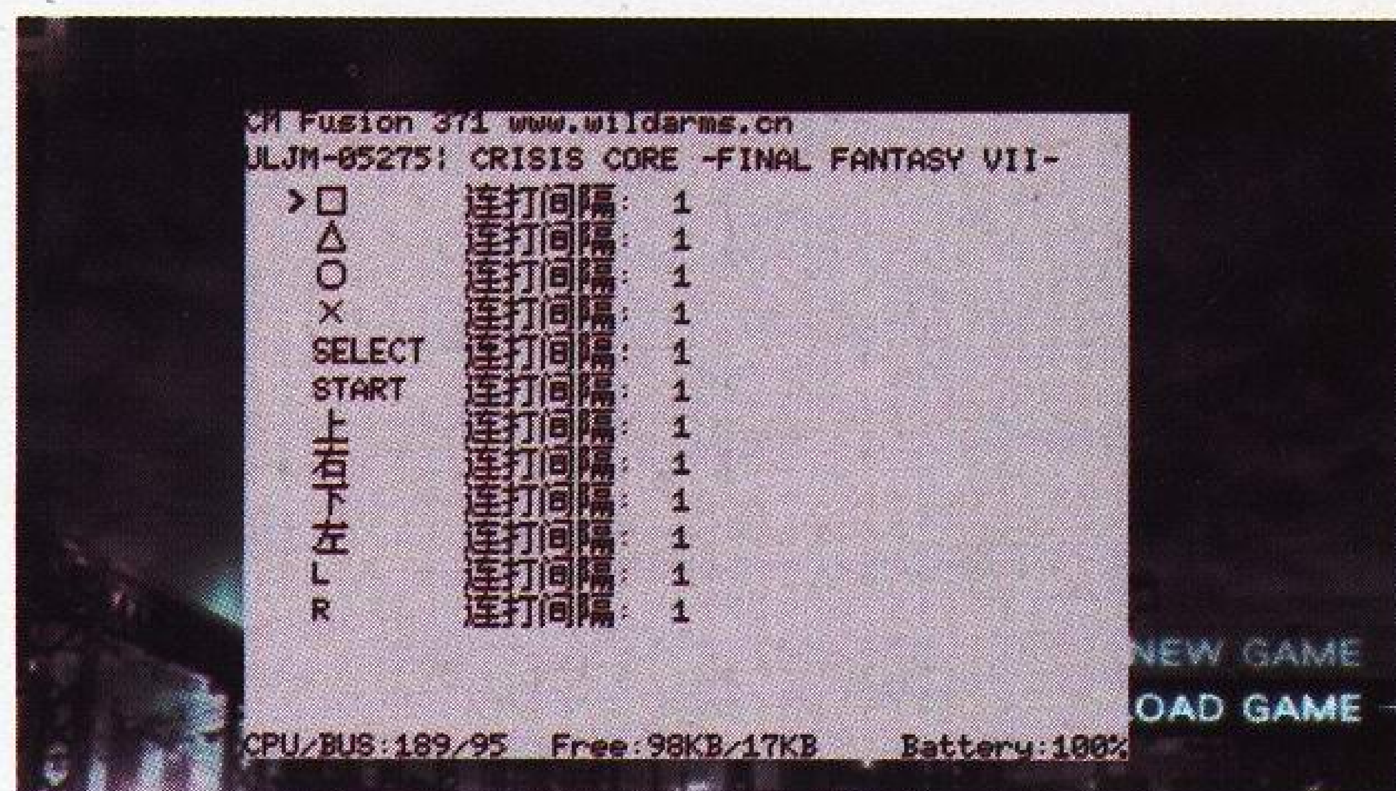
全称free cheat。这款金手指的功能十分强大，除了兼容常见修改代码格式之外，它拥有一些非常人性化的功能。对于初学者，它拥有方便的代码向导模式。金手指代码的格式有很多种，如直写码、压缩码、指针码等，就算再熟悉玩金手指的人，也未必在第一时间内想得出金手指的指令详细格式。向导功能能够傻瓜式生成所有常见代码，方便使用。对于中级者，软件拥有简单的内存查看和编辑、三种搜索模式等便捷功能。此外，插件则提供了一些非常实惠的功能：随时利用快捷键截图；USB连接，可以让玩家一边运行游戏一边连接PC；最有亮点的功能无疑是按键强化：支持按键映射、设置连发功能、摇杆和方向键互换/共用，摇杆和十字键的灵敏度调节。此外，俗称"一键连续技"的宏设置功能也被强化了，无论是在平时还是在正式游戏中都可以设置好动作，只要一键就可以一口气执行一串指令，方便得很。

对了，FC新版本里更可以支持视频输出！以前用PSP输出视频需要IRSHELL以及一系列的麻烦步骤，让许多玩家头疼不已，利用FC就可以相对简单的实现视频输出。FC的缺点是内存占用相当高，稳定性也有些问题，使用起来往往会遇到几次死机现象，截图插件有时有点不好用，按键截不下图，视频输出有时会丢帧。虽然都是细节问题但也希望下个版本里能够改善。



CMF

同样是一款好用的金手指插件，基本的功能与上面的FC大致相仿，如截图、强大的搜索修改功能、按键强化等。但同样有一些独特的优点可供玩家选择。说来CMF的作者和FC作者的关系很糟糕的样子……汗，不过无论开发者怎样都和我们用户无关啦。



CMF金手指的插件特色功能主要有以下几项：内存占用相对较小。这点对于1000型的用户尤其有吸引力；在游戏过程中阅览图片和文本，查看攻略。虽然FC也有这种功能，但CMF占用内存较少，所以相对较快，分页时也不容易出现显示错误；此外，完整版的CMF的还自带了英汉字典功能。玩家可以下载带有英汉字典的版本使用。打游戏遇到看不懂的可以随便查查？汗……其实还算是挺实用的功能，只是PSP的输入方法比较不方便，所以显得鸡肋了。图片浏览支持PNG格式也是独特功能之一，但玩游戏的时候为什么要看PNG图片呢？



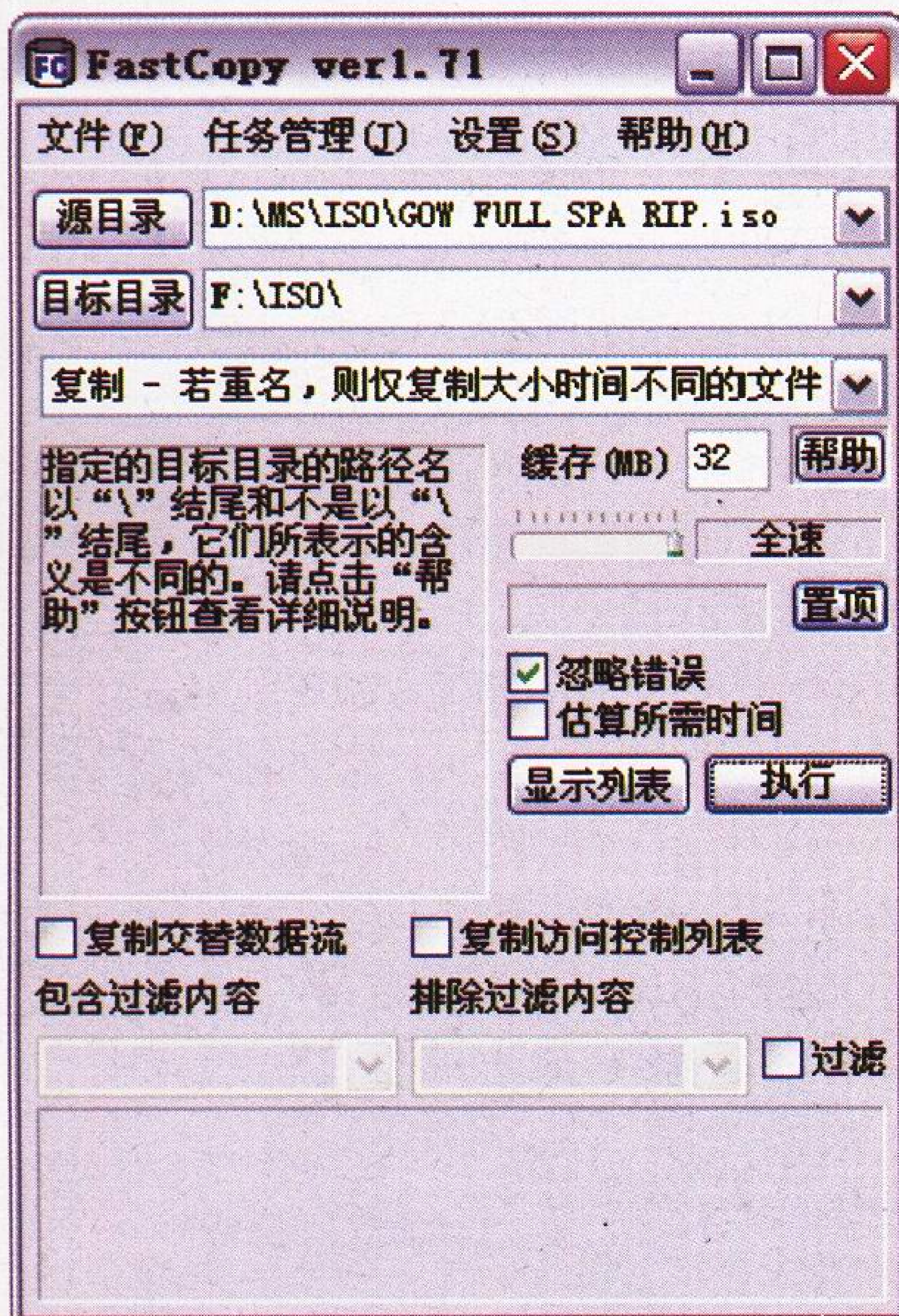
CMF最吸引人的功能是相对完善的即时存档、读档功能。利用这个功能，玩家可以随时保存自己的游戏状况。虽然FC的新版本也有这个功能，但FC相对较高的内存占用使得死机率相当的高，1000型用户尤甚。CMF的即时存档比较灵活可靠，首先，它支持存一次后多次读取；其次，在A游戏里存的档，即使玩家正在玩B游戏也可以读取、最重要的一点：CMF的即时存档功能在PS模拟游戏里也可以使用，这点让怀旧派玩家们大为受益。

让PSP有更多功能

除了上述的功能，还有各种各样的自制软件，这些软件有规模大者如JAVA模拟环境，也有小者如显示电量插件，凭借这些丰富的小软件，能够让大家在使用PSP的时候得到更多的便利，实现更丰富的功能。只是要注意，部分小软件限定PSP2000才能运行，要注意软件说明哦。

FastCopy

一个简单的小软件。使用方法简单到一目了然的程度，它的用途是加快向记忆棒里拷贝镜像的速度。根据测试，这东西对于USB2.0接口和USB1.1接口都有一定的作用，这样就算是USB1.1的旧主板也不用担心动辄二十分钟的镜像拷贝过程了！



3.90后台播放MP3插件

厌倦了某款游戏让人发指的单调音乐？觉得音效实在差到家了？“真想在这时候听一首给劲的歌啊！”——这种时候，这玩意就要派上用场了。使用这个插件，玩家可以在游戏的同时听自己喜欢的音乐！插件附有操作说明。简单设置后，就可以在游戏时播放记忆棒内的音乐。只是1000型机内存不足，有时会有些问题，还有就是如果还安装了CM插件，要避免两者快捷键的重复。

VSH Recovery Launcher v0.1

这款插件的功能非常的简单：让PSP在XMB中直接进入修复模式。这样可以省去不少次重启的步骤，保护机器。顺便，这个插件在任何M33系统中都可以运行。不过，值得注意的是不要胡乱的使用START键，这样会引起PSP屏幕一直闪动，带来不必要的麻烦。

LEDBatterieControl

PSP快要没电的话有什么征兆？当然是电源灯闪烁。不过话说，大家游戏正酣的时候又有谁会去注意电源灯啊！没电来不及存档就休眠的状况时有发生。装上这款插件后，可以在PSP电池量少于13%的时候，增加电源指示灯的闪动频率，由先前默认的每秒1次增至为每秒4次，看到电源灯疯狂闪烁，玩家自然了解啦。

HostCore

你是不是总为PSP紧张的空余空间而挠头？你已经厌倦了想PSP中拷贝大容量游戏时那慢如龟爬一般的速度？那么你应该试试这款插件。它的作用是让PSP直接使用储存在玩家电脑上的资源。比如游戏，影音文件等。软件支持以USB或Wi-Fi方式与电脑互联，还支持IRSHELL所不能的 MP4硬盘播放。

PSP Protect Me

总是有讨厌的家伙借走机器，回来之后发现游戏进度被玩得乱七八糟；主题和壁纸也换成了俗不可耐的图片？或者是偷偷的放进了糟糕的东西不想让别人看到(笑)？这种时候就要用这款软件。装上这东西之后，可以通过设置密码和快捷键来保护机器，如果其他人通过不正常的途径操作PSP，机器就会发出报警音，同时提示那家伙放老实些！不想让其他人阅览的音乐、文本、图片或者游戏也可以设置密码，让其他人不得其门而入。



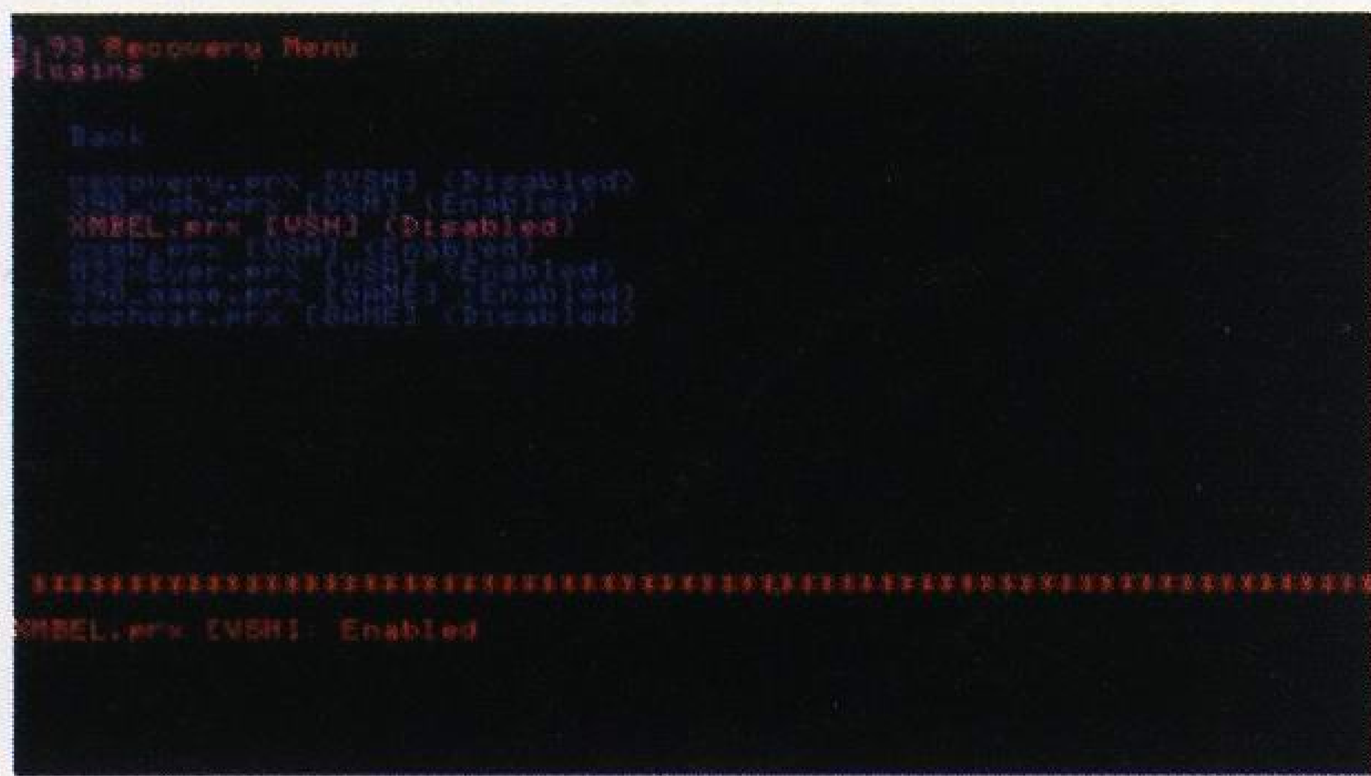
问答 辽宁 宋健

NDSL的上屏坏了，如果想换需要多少钱？（翔武：大概300左右）

男，17岁，沈阳市凌空二街

XMB Eboots Launcher

大家是不是觉得PSP的XMB界面下默认的那么多图标真正常用的没有几个呢？比如每次一开机的时候光标都会默认地停在“SAVEDATA”选项上，而大家却只想尽快进入游戏。这款软件的作用对于上面这种情况有特效——它可以替换XMB下图标的功能，将之改成直接运行记忆棒上的某个自制程序或游戏！比如你可以把不常用的网络功能替换掉，改成直接运行《怪物猎人》，或者让玩不转PSP的老爸开机之后直接按一下圆圈就可以打开EREADER看武侠小说（笑），有趣吧。只要对应的软件或程序路径没有改变，设置就能够一直有效。



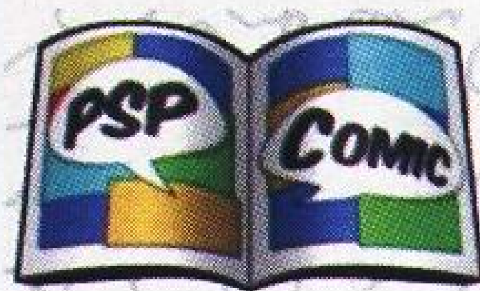
HoldRemote nick3

PSP电量总是不够用？听歌时候要手动关闭屏幕，不然只有等PSP自动转入待机？虽然这不算是设计缺陷，但确实影响了大家听音乐的兴致和PSP的续航时间，所以这款小插件就应运而生啦！开启这款插件后，只要PSP转入HOLD状态，就会自动降频到最低并且关闭屏幕，抑制电量消耗。它还可以增强线控的功能，比如锁定状态下，长按线控的播放键可以直接关掉PSP，省得把PSP从包里拿出来。

Savegame Deemer

对于那些热衷修改的家伙，PSP存档可真够别扭的：它以一种被加密的格式保存着，想要在电脑上大卸八块，首先需要将它解密——以前，LABOKO软件可以做到这一点，可是喇叭口需要1.5核心，在版本越来越高的今天，受限制太多了；虽然金手指也可以做到这一点，不过还是需要每次操作解密，很麻烦。这款插件启动之后，可以剥去PSP存档“虚伪的外衣”，使得存档直接以解密的方式保存。这样修改起来就方便多啦。

PSPCOMIC



顾名思义，是用来在PSP上看漫画的软件。虽然上面我们介绍的许多软件如eREADER、PSPPDA等都能够读取图片，不过作为专门的漫画播放软件，本软件还是很有优势的。凭借软件强大的功能，即使是用于PC的超大尺寸未分页的漫画，使用pspcomic也一样可以方便的在psp上阅读。软件直接读取压缩包中的图片文件，支持对zip、rar等通用压缩格式。（只能读取rar,zip打包的图片，不能单张打开），方便了打包漫画的阅读也节省空间，而图片格式则支持jpg、bmp、png、gif等，基本主流格式全部可以播放。为了方便使用，新版本的软件还加入了人性功能：支持直接打开上次观看的漫画，无需再次手动打开。如果漫画观看完毕或者不存在，则会退回到主界面；增强的单手模式可以让玩家用一只手方便的观看漫画了。图片可以进行多倍缩放，有多种显示、排序模式。总之这东西不适合看单张图片，但如果看成本漫画的话，它将是你最好的选择。

Change-D

这款软件对于只使用PSP听歌或者玩游戏的人来说实在是不怎么有用，它是为自制软件爱好者准备的——比如说，我们这期介绍的软件，装了6个以上的家伙（笑）。每一个自制软件装上之后都要在记忆棒里运行，如果游戏装得也不少的话，经常造成记忆棒目录下有很多图标，一个个找起来比较麻烦，这款插件就是为了解决这个问题出现的——它的作用是可以让玩家在XMB界面下通过按L键切换游戏与自制软件。下载安装后，玩家需要手动在psp文件夹下新建一个apps文件夹与games文件夹，然后将游戏与软件分开放入其中，并将原来的游戏文件夹删除。这样就可以在XMB下一键切换游戏与软件了。



软硬兵团

PSP 热点半月观

HIGH LIGHT

主持 / 库巴

PSP－3000真的到来了,画面更清晰,内置了麦克风,并且做了更多优化处理,虽然是新屏幕但是不会费更多电量,不过看起来3000型更像是一款过渡型产品，甚至可以说它是未完成型……　□美编 / 和生活死磕

黑客称 PSP-3000 机能令人失望！PSP-4000 可能变掌机版 Wii？！

PSP-3000发售日即将到来，著名的PSP破解黑客SilverSpring发现了TA-088 V3主板，并且发表了自己的独特看法。他表示对此次PSP-3000的升级很失望，同时推测PSP-4000（或PSP2）将支持蓝牙设备和外置移动硬盘，相比此次发布的主机，PSP-4000才更令人期待。以下为原文部分内容。

好吧,SONY官方最终还是公布了PSP-3000的消息，新版的主机肯定是能够阻止神奇电池的运行。但是看看官方对其具体更新的描述，我只能说：失望！外置硬盘和蓝牙设备的支持到哪去了？SONY肯定已经拥有了一个支持上述功能的系统原型，因为在PSP-2000中包含的SYSCON集成芯片已经拥有了支持外置硬盘和加速度传感器（G-Sensor）的接口，你甚至可以从SYSCON检索到数据。而且在idstorage的Key7键里，也包含了设置G-Sensor相关硬件的参数信息。甚至是设备的中断值都已经被影射到了外置硬盘设备，内存区也已经形成了相关的映射。所以我很好奇，这些新鲜的特性什么时候会出现在PSP上？会不会是在PSP-4000之上？或许这些特性真的是为下一代掌机PSP2准备的？

相信很多玩家对加速度传感器（G-Sensor）这个词了解不多，加速传感器能够感知到加速力的变化，加速力就是当物体在加速过程中作用在物体上的力，比如晃动、跌落、上升、下降等各种移动变化都能被G-sensor转化为电信号，然后通过微处理器的计算分析后，就能够完成程序设计好的功能。个别高端笔记本，例如IBM高端系列也内置了G-sensor，在感知发生剧烈加速度时（如开始跌落），立即保护硬盘，避免硬盘损害。简单的说，G-Sensor是智能化重力感应系统，应用在硬盘上可以检测当前硬盘的状态，当发生意外跌落时，会产生加速力，硬盘感应到加速力，磁头就会自动归位，使盘体和磁头分离，防止在读写操作的时候受到意外的冲击，从而有效的保护硬盘。像这样类似的应用还出现在更多欧美产品中。

从G-Sensor的功能上来看,PSP可以做得像Wii的微电机械系统(MEMS)一样,感应玩家的动作,可以通过旋转PSP完成一些简单的操作。如果继续开发相信还能有更多成就。

如果真如SilverSpring所说，相信PSP-3000仅仅是一个过度品，是为了防止黑客破解而不得不走的无奈的一步。不知道未来PSP-4000是否会成为掌机版Wii，加入更多体感操作，不过很难想像边挥动PSP边看屏幕打游戏的样子，恐怕会引来周围人行注目礼吧?



←目前我们能看到的最大变化就是PSP-3000的画质更接近真实了，确实机能上有些令人失望。

PSP游戏遭批斗，被指游戏涉黄！专家很负责任地说：游戏沉迷将脑残！

记者近日在深圳市坐地铁时发现一个车厢里有6个初中生模样的学生人手一台PSP游戏机，旁若无人地玩得不亦乐乎，记者悄悄地走到他们身后一看究竟，原来他们玩的是日本一个成人脱衣游戏，当他们发现有人看时，感到很不好意思，立刻关机了。

如果没有良好的引导,这样的游戏机被未成年人用来玩黄色游戏、看黄色电影，那对青少年的健康成长、对社会都将产生难以估计的不良影响。

专家警告，迷恋电子游戏可能导致儿童神经紊乱症，眼睛疲劳，造成近视。经常玩电子游戏的人容易喜怒无常，身体无力，精神萎靡不振。所以，青少年沉迷于电子游戏的问题值得社会的重视和家长的合理疏导。家长和学校老师要加强教育，讲清迷恋电子游戏的危害，引导同学们思想上的警惕。家长要积极引导孩子发展健康向上的兴趣爱好，让孩子的兴趣转移到学习上来，从而走出迷恋电子游戏的误区。

以上引自《法制日报》。不知道各位读者看到这里有何感想，是对6个学生的所作所为感到惊讶？还是对专家的提醒感到质疑？先不说是否真有此事（6少年打游戏），光看专家提醒就吓到我了，“神经紊乱症、喜怒无常、身体无力、精神萎靡不振”这是多么可怕啊！现在正是专家满天飞的时代，大大小小形形色色各种专家，玩游戏固然不该沉迷，但是这样平白无故的夸大就不好了吧？再说那6个初中生，即使真有此事，我想那6人也不是都在玩同一个游戏吧？故意写得好像6个人都在玩不健康的游戏似的，看来记者们真是没得编了。再说PSP和其游戏都没有在中国大陆销售，《法制晚报》居然打着“法制”的旗号说人家涉黄，管的还真是宽啊！

媒体们终于对魔兽世界放手了，现在他们又盯上了掌机，什么东西都有它的两面性，如何从中受益才是我们值得考虑的东西。

国外惊现PSP无线视频输出周边 接收有效距离长达100米！

PSP-2000可以通过视频输出线将游戏画面传送到电视机上，但是这个线如果过短就会显得非常碍事，有没有什么方法可以享受大屏幕游戏的同时还能离电视远点保护眼睛呢？

最近，笔者在国外网站浏览的时候，突然发现了一款可以实现无线输出视频的PSP周边，全称为“2.4G Wireless Audio Video AV Transmitter for Sony PSP 2000”的无线输出装置，可帮助玩家实现对视频输出的完美主义。而且安装步骤非常简单，首先把视频输入端插进PSP，它可以很好地固定在PSP-2000的背面，利用此产品内置的2.4G规格WLAN协议传输到该产品的接收端，再由接收端进行对电视的视频输出，这就是无线视频输出装置的工作原理，当然这只是一个简单的介绍，实际也许会更加复杂。

估计很多人都会问，这个玩意儿真的有这么好用吗？它的有效接收距离到底有多远呢？令人惊讶的是，此无线视频输出装置有效接收距离长达100米，使用AV视频模式输出。至于价钱方面，在国外的购物网站报价是91.99美元（约合630元人民币左右），价格稍微有些贵，但是作为第一款可以使PSP无线输出视频的周边来说，还是可以接受的，相信购买它的玩家也是被这“无线”所吸引。

目前在大陆市场还没有发现此类周边，不过相信不久将会在我们国内的市场出现。但其在国内市场的前景并不乐观，毕竟更多玩家还是在室外玩掌机的，不习惯输出视频。山寨最强，期待着此款周边的上市与降价的那一天。



←不知道这个小玩意儿是否真的能够有效接收距离100米的信号。

NDS的生活应援

（丰富你的DS空间）



各色队员组成的战略行会在战场上行使各自的职责

SLG 策略模拟		
游戏名	战略行会	
厂　商	SUCCESS	
发售日及其它资料	●2008.8.28 ●1-2人	●3990日元 ●128Mb



作为一款正统的战棋游戏，《战略行会》拥有与其它同类游戏相似的耐玩度，玩家在游戏中除了可以完成主线任务之外，还有多大71种不同的支线任务等待挑战。游戏中登场的女主角共有三名，游戏会根据玩家的选择以及与女主角的好感度进行发展，根据好感度不同所产生的结局共有六种之多。

游戏中主线任务和支线任务的总和将超过70种以上。在支线人物中，可以获得通常无法得到的强力武器，二周目以后将有超出最终BOSS实力的强力BOSS存在。在某些特定的任务中，还可以了解到同伴的秘密以及过去的往事。同时，本作准备了丰富的职业，玩家可以根据自己的选择进行战斗。

AVG 恋爱冒险		
游戏名	出包王女：林间学校篇	
厂　商	MMV	
发售日及其它资料	●2008.8.28 ●1-2人	●5229日元 ●512Mb

四月诱惑新番首次游戏化

本作是由日本同名漫画《出包王女》（To LOVEる）改编的电子漫画+3D触摸游戏。原作讲述的是超级纯情的高中生结城梨斗，本来下定决心试图向倾慕的春菜表白。可是，因为一场误会，向突然在他面前从天而降的外星美少女拉拉表白，并与其展开的恋爱故事。

NDS版《出包王女：林间学校篇》讲述一个秋天晴朗日子，彩南高校的学生们乘坐的巴士正行驶在充满着清新空气的山道上，梨斗和拉拉即将在林间学校渡过有趣的三天两夜的生活。但是，一个意外破坏了这种和谐的气氛。道路突然坍塌，回去的路被完全切断了。拉拉也察觉到了异样，到底是谁干的好事呢？因为突发



意外而消沉的一行人将要下榻的宿舍，居然是非常豪华的别墅……

本作预定推出双掌机版本，NDS版已先行推出，PSP版也将于9月25日发售，对原作有爱的同学们不要错过了。

SLG 手术模拟	
游戏名	简单DS系列Vol.40：外科医生
厂　商	D3 PUBLISHER
发售日及其它资料	●2008.8.28 ●1人 ●2800日元 ●128Mb

比超执刀更为写实的风格

D3的简单系列又出新作，这次是40辑《外科医生》。玩家将扮演一个外科医生，完成救死扶伤的光荣使命。游戏有在医院中进行剧情的冒险部分和实际进行操作的手术部分。在冒险部分中，玩家的同事医师、教授、护士等都会登场。派系之争、嫉妒、憎恨等爱恨情仇的人际关系在医院中展开，很多完全想不到的事在等着玩家去体验；而在手术部分中，使用触摸笔进行“切除患处”、“缝合”等行动，通过触摸屏在NDS上再现“查找病灶”、“电击治疗”、“给药”、“高频手术刀”等真正的医疗手段。在手术中，可以发动特殊医疗术。使用特殊医疗术后，手术的安全系数会大幅上升。特殊医疗术的能里有能让停止心跳的人复活的“反击电击”、能让时间停止的“神之手”、完全消除患者痛苦的“强化麻醉”等。但是，特殊医疗术是有使用限制的。活用你的能力，拯救患者的生命吧。






→游戏中的上屏会显示玩家的各项数值，下屏则用来观看剧情。

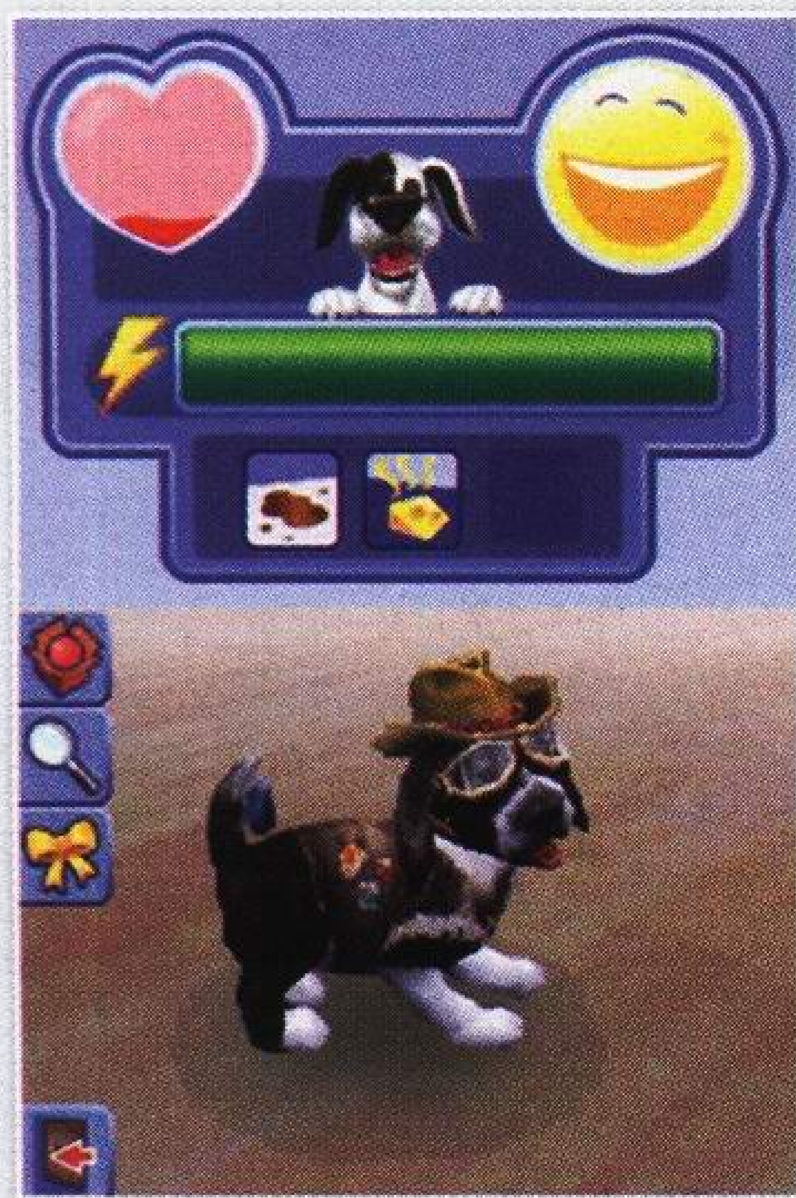
SLG 模拟养成	
游戏名	模拟人生2：公寓宠物
厂　商	EA
发售日及其它资料	●2008.8.22 ●1人 ●29.99美元 ●256Mb

与宠物们一起组成大家庭

本作是EA公司专门为NDS平台制作的《模拟人生》系列最新作，在这款游戏当中，玩家控制的角色与可爱的动物们生活在同一栋公寓里，照顾各式各样的当地宠物，包括可爱的猫和狗、滑溜的蛇、黄金鼠、五彩缤纷的鸟，以及逗人喜爱的兔子，确保它们获得适当的照顾，让它们快乐、健康与漂亮。游戏中的金钱可以用来替公寓添购家具，以及购买有趣的宠物用品，例如帽子、鞋子和玩具。

在本作中，玩家可以利用NDS特有的触摸屏幕和触摸笔进行一些精彩的迷你小游戏，而且能够为宠物们洗澡、更换服装等。在其中一个小游戏当中，玩家甚至还可以对着NDS的麦克风吹气，通过变化的节奏让宠物蛇翩翩起舞。






↑这名女主人在家里养了两只宠物狗。

口袋基地





□文/PMGBA 星痕&sspass
□责编/八房 □美编/伟哥

口袋新闻 神奇宝贝新形态!?

在日本神奇宝贝中心最近所发布的海报中，印有五只十分神秘的神奇宝贝的影子。这五只神奇宝贝，怎么看也觉得是家用电器的样子。而且，都有小电鬼洛托姆的特征。考虑到洛托姆在游戏中附在电视机上的剧情，还有它在图鉴中的不合理的排名编号，不难推得这五只新的神奇宝贝或多或少与洛托姆有点关系，或许正是洛托姆的新形态。看来洛托姆在《钻石·珍珠》中是有隐藏实力的。

海报上还写着“想更进一步逼近这些背影神奇宝贝的秘密，就参阅附在商品包装内的传单吧！”。此处的商品，正是将于2008年9月13日发售的DS游戏《神奇宝贝 白金》。海报还注明，在2008年9月28日～11月4日，会配送有关这些背影神奇宝贝的重要道具，应该是一些白金版专有的道具，可以让某些现有的神奇宝贝改变成新的形态。



←基本可认定电幽灵的新形态。顺便库巴一直说右下角那个是电饭锅。

口袋妖怪电影



←因为工作繁忙，还没有来得及看一眼。不过无所谓，反正会在白金里见面的（笑）。

2008年7月19日～7月20日是神奇宝贝第11部电影《骑拉帝纳与冰空的花束 谢伊米》播放的首周。虽然票房不敌动画大师宫崎骏时隔四年的最新作《崖の上のポニョ》（悬崖上的金鱼公主），但是依旧以10亿1876万7450日元稳坐票房排行榜的第二把交椅，果然神兽大乱斗的剧情很是吸引人。而且，在来年的电影预告中，制作方透露了华丽三部曲的意图。帝牙卢卡、帕路奇亚以及骑拉帝纳剑拔弩张得相互瞪着，同时，旁白传来天音：众神的战斗还有待落幕……标题更是暂用《神奇宝贝钻石&珍珠：白金》，看来2009年的剧场版中，战斗将会更加激烈。

心得 安徽 陈志 玩MHP2时，对怪物的行为特点稍加留意，会发现比一味乱打好很多。
男，19岁，安徽省巢湖市一中，QQ373572161

紧跟随电影的热潮，这部电影的原声大碟也公布了封面以及曲目信息，预定于2008年7月30日发售。

口袋妖怪动画



←每回大家都会从公布的招贴里推测本次作品的剧情。信息越多大家就编得越起劲。不过话说，好象编出来的剧情总是很离谱。

TV动画《神奇宝贝 钻石＆珍珠》（以下简称DP动画）近期公布了最新海报，海报上印有标语“被神秘所包围的神奇宝贝，拉开新的冒险序幕！”。海报的背景疑似天冠山，中间有一个类似于电影《骑拉帝纳与冰空的花束 谢伊米》（暂）中出现的紫色的次元漩涡，而其中黄色的东西，应该是DP动画第60话出现在随意遗迹（暂）中的方块，其后的第69话中，在帷幕市藉由陨石的力量，变形而成的“枪之钥”。与帝牙卢卡、帕路奇亚有关的“枪之钥”；与骑拉帝纳有关的次元漩涡；还有旁边还围绕着的由克希、艾姆利多、亚克诺姆。诸多神兽的集合，DP动画的后续剧情可谓是大有看头啊！

媒体工厂揭晓了预定于2008年9月25日发售的DVD套装《ポケットモンスター— ダイヤモンド·パール スペシャルセレクション 新たなる冒险のはじまり！》（神奇宝贝 钻石&珍珠 特别精选 新的冒险开始！）的详细情报。

该DVD套装封装了两张DVD盘片，分别收入了高人气的“道馆战”“华丽大赛”的3集内容。小智的“道馆战”收入有DP动画第18话“再战钢铁道馆！决战战槌龙！！”、第37话“百代道馆！对抗菜种！！”和第68话“帷幕道馆！路卡利欧对抗泳气鼬”；小光的“华丽大赛”收入有DP动画第12话“华丽对战赛！劲敌对决！！”、第27话“决战！波加曼对抗波皇子！！”和第49话“神奇宝贝华丽大赛！缘之大会！！”。套装还特别附有DVD特制收纳盒以及特制迷你台本。DVD收入的映像特典有声优后期录音剪辑（配合迷你台本）和《钻石·珍珠 设定资料集》。初回限定版还收入了特别贴纸。如此豪华的DVD套装，你是不是也心动了呢？

其他

《口袋妖怪》再度荣膺设计大奖

日本电脑娱乐供应商协会（CESA）将在2008年9月9日～11日召开CEDEC2008（电脑娱乐开发者研讨会2008），届时将会评选出游戏开发技术奖（CEDEC AWARDS）。而《神奇宝贝》系列游戏，有幸被提名。提名的理由为：在收集·养成·交换这样传统的儿童向游戏风格中，应用了现代通信技能，并且加入了RPG要素使之升华，持续发展至今。最后的得奖者将由与会者以及CEDEC顾问投票选出。

游戏逆袭科学，口袋妖怪蛋白面世!?

日本大阪的生物科学研究团队在7月21日发现了一种与视觉神经的形成有关的蛋白质，并负责让视觉神经传导讯息的效率更好。这种蛋白质跟动态视力的优劣有关，研究发现破坏小白鼠的这种蛋白质基因，会让小白鼠的视觉传导慢三倍。研究团队们认为这种蛋白质跟移动迅速、电光一闪的电气神奇宝贝皮卡丘很像，故正式命名为“ピカチュリン”（皮卡丘蛋白），并发表在美国神经科学志上。



←内容和赠品内容都很厚道的dvd。不过就算再华丽的赠品也比不过限定版那光闪闪的手办啊（哭）！

口袋战术　二对二战术解析 Vol.2.5

口——古——月啊！对不起对不起对不起!诸位请原谅我的师太，哦不，是失态。由于一些奇奇怪怪的原因，上次的口袋妖怪2vs2战术解析的第二部分“战术”的后半段被电脑吞了，结果直接把第三部分放了上去，想来有不少玩家对此恼怒不已吧（汗）。总之星痕君一定非常不爽的说。为了防止被愤怒的读者以及作者钉小人，还是赶紧把漏掉的东西加回去为好（—v—lll）。

冲浪：性能绝对超越了地震的一招。首先它的伤害不易完全抵消，其次蓄水的队友还可以利用这个来补血。它没有地震出风头的原因主要是普及面不大和水系PM的攻击力度普遍不如会用地震的PM高。

放电：“禁招”之一——这个禁招不是指禁断的阴招，而是会被队友禁止的烂招。它对除所有非地面系和少得可怜的蓄电电气引擎外的所有PM都杀伤力十足——就连电系PM都会惧怕它的麻痹效果。把它留着单打用吧。

喷烟：同样需要队友大力支持的招数。它的特效更为恐怖，30%的烧伤效果直追神圣火焰。它比放电优异的原因是引火特性的PM较多也较为有利可图，火系也不怕被烧伤。只是火系PM在乱战中被地震冲浪克制，前景不妙。

大爆炸：如果乱战是一个巨大的屠宰场，那么大爆炸无疑就是那把耀眼的菜刀……几乎每个身处乱战战场的玩家看到巨金怪、顽皮弹、佛烈托斯等PM上场时肾上腺素分泌都会到达极限，这个压榨肾上腺现象的幕后黑手就是大爆炸。作为一把最大号的双刃剑，大爆炸能瞬间扭转战局，打破人数平衡，当然，也能导致血本无归的溃败。下面就为大家提供一些自杀的注意事项：**1、**大爆炸的PM威力不一定要很大——500威力的招式基本能炸死一般PM了，炸不动的怎么努力都没用——但抗性一定要好，因为在对手智商正常的情况下，一定会拼死夹击大爆炸的PM，没有抗性的话很容易出师未捷身先死。**2、**不一定要等到红血才爆炸。除了几个高速PM，会爆炸的基本都是盾牌，先手权基本都在对手手里。这时候就要计算提前量了，如果没有把握撑下四记重拳的话就在满血的时候毫不犹豫地拔掉保险栓吧。不要抱着侥幸心理，因为解决红血的炸弹是比国民经济发展还要优先的大事。**3、**有时候不要太顾及队友，当己方2只PM处于全面劣势时（并不限于HP方面），与其换人让己方承受HP上的损失，不如来个2换2来夺取主动权。并不是每只PM重要性都是相等的，当破掉了对方的上马，你的中马就可以独步天下了。**4、**兵不厌“炸”。当对手没办法解决爆炸的PM而又没有抵抗措施时，他的惊慌失措程度会超出你的想象。这时你大可稳坐钓鱼台，利用他换人的机会捞取渔利。一旦做到了无炸胜有炸，不炸屈人，那么你就到达了炸弹狂人的顶峰。**5、**珍惜生命，推迟爆炸。第一次爆炸前一定要推迟一回合，试探一下对方有没有上钢岩鬼！

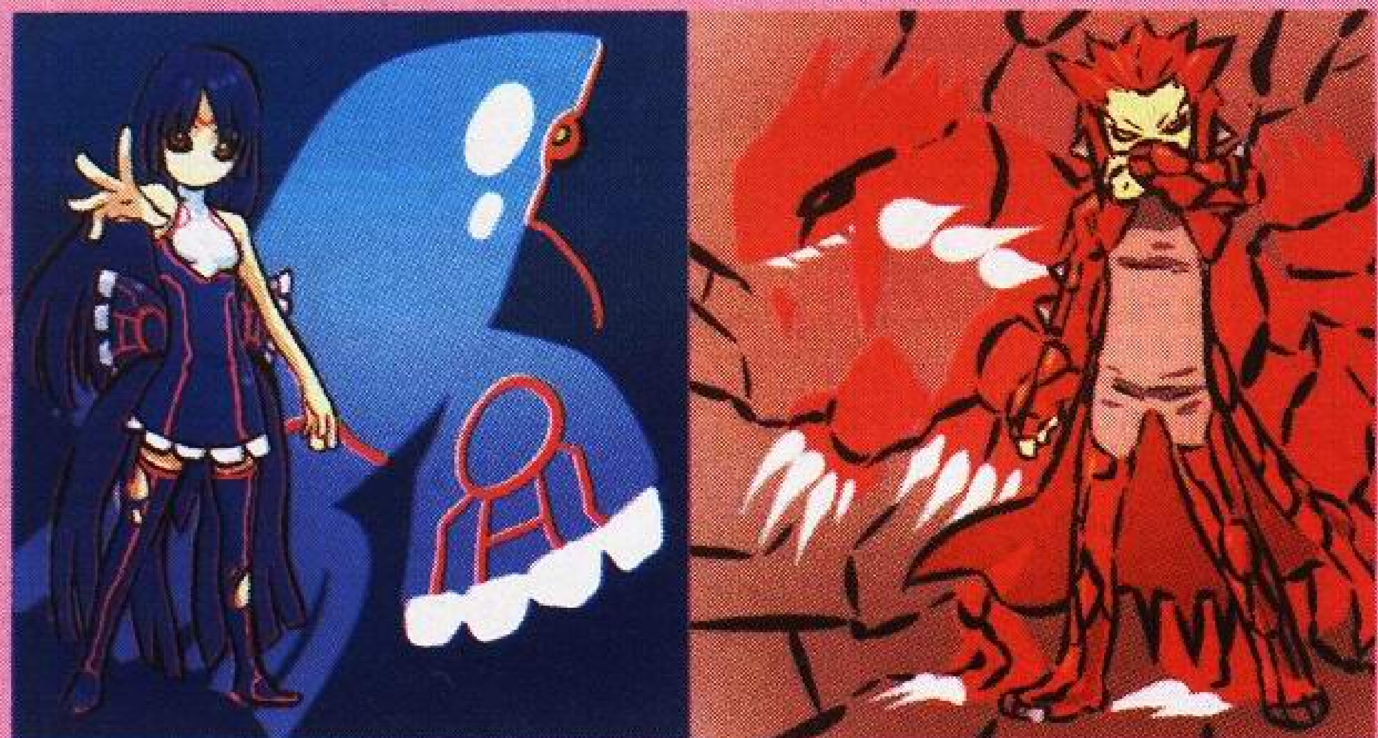


↑没事多冲浪，它好我也好。范围技和特性的搭配是乱战重要技巧之一，一定要对常见技有个认识。

二体技能：二体技能威力会减半，作为攻击当然不够，所以它的辅助意义更高。下面还是分条概括。

攻击类：喷水＼喷火＼暴风雪＼热风＼高速星星＼镰鼬＼高音＼真空刃：喷水喷火讲求的就是爆发力，被二体分流后与自杀无异；暴风雪基本只有雪天才用，爆发力强的特点同样被这个二体特性冲洗得差不多了。热风跟火焰放射相比也没什么优点，泡沫与吹雪只有TV看多的人才会用。剩下的都是COSPLAY才会用的招。总的来说二体的攻击系技能不能满足威力狂人的胃口。

半攻半辅类：岩崩＼龙卷风＼冻结之风＼浊流＼泡沫＼吹雪＼溶解液：RS单打中地震的第一跟班，双打由于威力的分流沦为靠30%害怕几率混饭的封锁技。可惜虽然计算下来能封住一



↑不同天气队的关系可比这两位还要别扭的说。总的来说，雨天比较容易操作，晴天胜在爆发力强。

只PM的几率不低，但却无法选择封住哪个。如果恰巧有威胁的那只能动，那么高速岩崩的那只脆弱PM前景堪忧。龙卷风威力特效都被岩崩压制。冻结风跟浊流特效都不错，还有一定威力，是值得配给单攻击辅助PM的箭头招数。剩下3个招数威力跟特效发动几率单打都嫌太低。

纯辅助：瞪眼＼叫声＼甩尾＼香甜气息＼吐丝＼诱惑＼黑洞：前几个都是随机战才会出现的招式，诱惑如果能钻空子的话杀伤力不小。黑洞是真正的禁断招式，幸好双打只能催眠一只。

异常状态：双打只能催眠一只PM，只能影响十二分之一的战斗力，所以催眠不再是必备。双打中下状态的时间普遍很紧，给自己的上进队友下状态更是痴人说梦。即使如此，队医的地位还是提升了，因为一个铃铛就解决了十二个人的问题。神秘守护的身价也提升了一倍。

服务业：在全民皆兵的乱战中让其中场上两只PM中的一只做一些毫无攻击力的女人的工作是很需要勇气的，但不是所有的事都能靠蛮力解决。如果没有墙，你能撑着强化这么多回合么？当你强化后残血，没有跟我来的吸引，你能顶得住对方的神速么？没有帮手，你有把握震死对方炸弹么？也许这一切都不会发生，因为如果没有神秘守护，你早就睡到世界末日了。

天气：天气对十二个人的影响要比六个人大，天气石更有必要了。但仍然要保证三分之一的人口与天气无关，因为十二个都是一两个属性的话死起来会被称为种族灭绝。

欺骗空间：因为与队友利益挂钩，所以使用要谨慎。还有要多准备几个放空间的PM，因为5回合对12人来说远远不够。

钉子：撒钉子要求的时机更苛刻，但回报也很诱人：只要一回合你就可以让对方好几人的气息腰带无效化或者让对方十二人人人中毒。当然扫钉子的也很高兴，因为只要不是双鬼拍门它的清道夫工作就不会受阻了。

蒸发：这个战术是与全体技能息息相关的。并不是要一直留在场上才能做出贡献，不绊住队友也是默契的一环。蒸发的手段有飞天遁地，保护忍耐——飞天遁地的不灵活性带来严重的安全隐患，保护忍耐在对方夹击时都能小赚一笔。蒸发的最主要手段还是换人。在队友爆炸时换上钢岩鬼，在地震时换上飞行，冲浪时换上蓄水等。蒸发其实就是当回合放弃了出招权来防守，单打乱战都是必修课。

炮灰：乱战中炮灰的原料应该更广一些。当一些慢速PM血量不足时，应该及时做出它再无出场机会的判断，果断舍弃为下一只PM提供无伤上场的机会。因为乱战中即使盾牌顶着攻击上场也可能被打成筛子。要记住，乱战中没有不能做炮灰的VIP。

先制：当速度的优势丧失时，只能依靠这个非常规手段来救场了。先制招式普遍威力不足，所幸现在属性众多，而且两个人的先制夹击还是很有希望料理掉一只PM的。当然，下马威能轻松为队友提供一个用超过100威力招式来先制的机会。

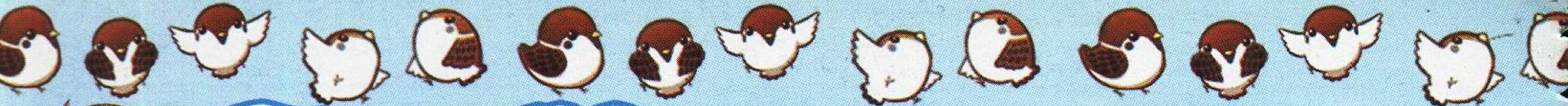
口袋妖怪杂谈



←到头来还是只能看图片眼馋。我决定了，这次白金出来我一定要练只鬼龙放电脑里供着！

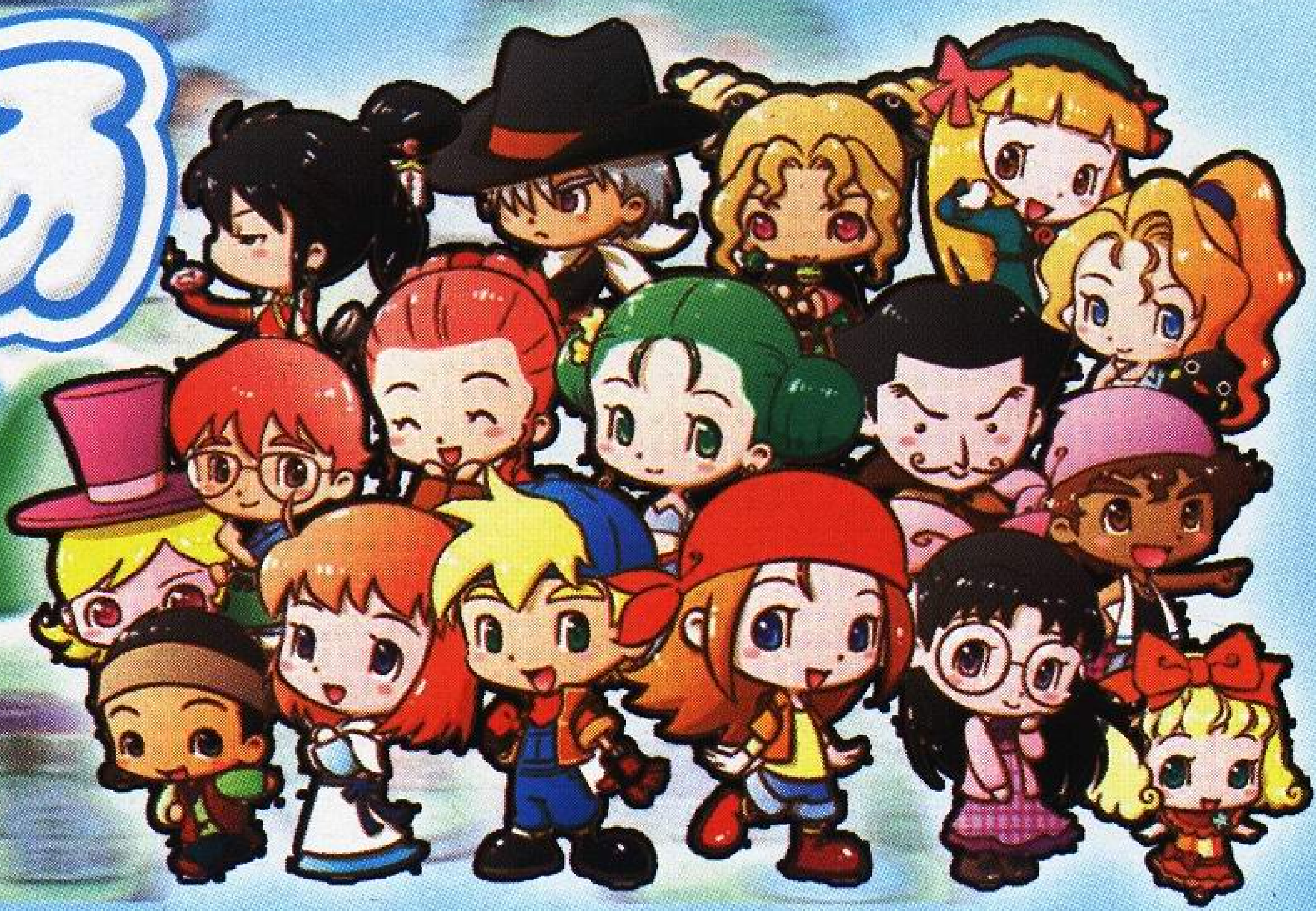
前几期在为大家介绍这款手办的时候，八房自己也被深深吸引了呢。最喜欢金属感和银白色的东西了。可惜预定这款限定版的努力可耻地失败了，只能望洋兴叹了。

《白金》发售，口袋又会迎来一段时间的热潮。想来诸位已经摩拳擦掌跃跃欲试了吧。不知各位有什么打算呢？届时，口袋营地可能会增加一些版面，给大家提供一个交流平台。除了常规内容外，大家玩口袋的感想、成就乃至打算、惊喜都可以说出来大家一起讨论。起码咱会及时播报编辑部内的口袋战况和实绩的哦。翔武君似乎也打算玩的样子，到时我打算拉上这家伙出镜呢，大家一定要捧场（笑）。




青青牧场

我们大家de乐园！



□文/一搭黄土 □责编/八房 □美编/伟哥



1 符文工房2恋爱攻略



塞希莉娅的爱情事件

塞希莉娅（セシリア）	生日：夏12日
生日送礼：アクアマリンブローチ	
喜好物：白金、宝石类	婚约信物：まるい石

还记得前作被图书馆大叔收养的精灵孤儿吗，RF2中塞希莉娅以长大后的姿态再次登场了，职业是留学生兼豪宅的女仆。萌萌的女仆装一定让玩家们大开眼界了吧，在RF2中她也是最容易追求的一位结婚候补，各种宝石她都很喜欢（除了蓝宝石）。目前塞希莉娅寄住在同是精灵族人开的宿屋，宿屋少年杰克悄悄的暗恋着她，如果第一年没有追求她，她就会在第二年夏和杰克结婚。



→婚纱照。换上婚纱的样子更加楚楚动人了。



1、探してきてください

◆条件：认识塞希莉娅并已完成第一个委托

◆完成方法：不伤任何怪兽并在トリエステの森イジェスの瀑右下角找到ルビー

◆报酬：触摸手套及木材100本



←精灵族也太早婚了（笑）！杰克这个别扭少年真是有福气啊。

2、料理の隠し味を探しています

◆条件：塞希莉娅爱情度1心以上

◆完成方法：前往ブレシア岛摘得野生蓝色草

◆报酬：200G及刷子

3、お泊り希望です

◆条件：塞希莉娅爱情度2心以上

◆完成方法：在旅店住一夜，花费100G并直接到第二天

◆报酬：无

4、夜空を见たいです

◆条件：塞希莉娅爱情度3心以上

◆完成方法：晚上9点在星降小道一起看流星

◆报酬：无

5、男同士でお願いします

◆条件：塞希莉娅爱情度4心以上

◆完成方法：与杰克对话解开他对人类的憎恶心理

◆报酬：无

6、ちょっとお聞きしたいです

◆条件：塞希莉娅爱情度5心以上



→同人图。女仆+精灵族少女+给人神秘的印象，实在是让人不由得怜惜。或许是本作人气最高的女主角也说不定。

◆完成方法：与之对话即可
◆报酬：无

7、渡したいものがあります
◆条件：塞希莉娅爱情度6心以上
◆完成方法：去豪宅餐厅对话，选择：1
◆报酬：苹果派

8、真剣に悩んでいます
◆条件：塞希莉娅爱情度7心以上
◆完成方法：对话得知杰克向她求婚，选择：2或3
◆报酬：无

9、大切なものなんです、探してください
◆条件：塞希莉娅爱情度9心以上
◆完成方法：寻找まるい石，在メッシナの谷やすらぎの庭
◆报酬：まるい石

10、とても大事なお願いです
◆条件：塞希莉娅爱情度10心
◆完成方法：去メッシナの谷石桥，将まるい石交给她，选择：1－1
◆报酬：结婚



→年幼时被一代主角救护的经历使得她对于迷宫有着独特的情感。

朵洛希爱情事件

朵洛希（ドロシー）	生日：冬2日
喜好物：イワナ、金刚花	
生日送礼：いちごジャム	婚约信物：祝福项链

和妹妹卡依不同，朵洛希是个极其内向的女孩子，总是低着头，因此看不到她的脸。胸前抱着的洋娃娃时而是她的依靠，时而是她的代言人。第一部较容易入手的礼物イワナ很容易在夏之岛的水塘中钓得，因此追求难度不高。她的爱情事件几乎都要求主角做出选择，本作的事件并不用担心选错，如果选错会视为委托失败，可以再次接受委托。完成她所有爱情事件后从她的父亲ゴードン处取得祝福项链，朵洛希10心时交给她即可求婚。



→唯一一次能看到正脸的机会，一定要存个档啊（笑）。

1、探し物があって……
◆条件：认识朵洛希并已完成第一个委托
◆完成方法：在船着场找到アミュレット后交给她
◆报酬：100G

2、また落としてしまいました……
◆条件：朵洛希爱情度1心以上
◆完成方法：寻找ルビーブローチ，在トリエステの森春香る广场
◆报酬：スイートポテト

3、綿が欲しいんですけど……
◆条件：朵洛希爱情度2心以上
◆完成方法：寻找もこもこなワタ，夜间去トリエステの森，春香る广场打落
◆报酬：肥料及木材100本

4、お尋ねしたいこと
◆条件：朵洛希爱情度3心以上
◆完成方法：与布娃娃对话，选择：1
◆报酬：无

5、お願いしたいこと



→因为非常羞怯，所以一开始朵洛希给人一种非常不容易接触的印象，其实只要略微接触就可以发现她还是很平易近人的。

◆条件：朵洛希爱情度4心以上

◆完成方法：第二天去教会前约会

◆报酬：无

6、将来についてなんですけど……

◆条件：朵洛希爱情度5心以上

◆完成方法：练习面试，按照：1－1－2－2－2的顺序进行选择。

◆报酬：无

7、カノンについて

◆条件：朵洛希爱情度6心以上

◆完成方法：帮忙劝カノン不要去森林，对话即可完成。

◆报酬：大学芋

8、えっと、クッキー焼きました

◆条件：朵洛希爱情度7心以上

◆完成方法：品尝巧克力曲奇，正确的选择应该是第一项。

◆报酬：无

9、マルヴィレスが……

◆条件：朵洛希爱情度8心以上

◆完成方法：与之对话即可

◆报酬：无

10、あの……お话が……

◆条件：朵洛希爱情度9心以上

◆完成方法：第二天去码头约会，任选，最佳选择：2－2－2－1

◆报酬：お守り

总体来说，追求朵洛希的难度并不是很高，只是要注意，追求朵洛希要抓紧，因为她是所有女孩里结婚最早的人之一（不与主角结婚的情况下）。她要的东西并不稀有，只要略微假以时日就可以提升她的好感。此外这里还有一点小牢骚：唯一一次能见到她脸的机会就只有婚礼而已……为什么婚后还是抱着洋娃娃掩着脸啊，明明红色的眼睛很漂亮的。



→虽然表面很冷淡但其实还是很关心主角的，蹭得累的典型表现啊！

2 符文工房2人物介绍



塔尼亚(ターニャ)



生日：冬21日
喜好物：苹果、狼皮
生日送礼：红宝石指轮
家庭关系：罗伊（子）

武器店的老板娘，独身且有一子。非常喜欢武器，某种意义上来讲是个奇怪的人。在所有武器中最喜欢剑，有着收集各色各样国家的剑的爱好。她的委托均为试炼，如果对自己的等级没什么信心，不妨加入她的试炼，这些试炼委托均可反复接受。

*1：以下怪兽均在トリエステの森的场景。
*2：以下怪兽均在ブレシア岛的场景。
*3：以下怪兽均在メッシナの谷的场景。
*4：以下怪兽均在パドバ山脉的场景。
*5：全部通关后方可挑战以前的所有BOSS战，但强度比先前会有很大幅度的提高。

塔尼亚			
	事件名	完成方法	报酬
第一部	オーク退治作战	5头オーク打倒，トリエステの森	500G+斧头
	续オーク退治作战	8头オーク打倒，トリエステの森	700G
	ゴブリンパイレーツ退治作战	10头哥布林打倒，ブレシア岛	1000G
第二部	退治！リーノ（*1）	打倒10头苹果怪，春香る广场	500G
	退治！オーク	打倒10头持棍怪，イジェスの瀑右上角	600G
	退治！アント	打倒10只红蚂蚁，イジェスの瀑夜间	500G
	退治！フラワーブロッサム	打倒10只吐泡植物，草木が迎える道上方	500G
	退治！ビッグマッシュ	打倒10只粉红蘑菇，キノコ群生地	700G
	退治！リーフボール	打倒10只粉红飞行萝卜，川のせせなぎ	800G
	退治！ブランコア	打倒10只紫色飞行萝卜，空を支える大木	1000G+ピッチフォーク
	退治！ゴブリンパイレーシ(*2)	打倒10只持剑哥布林，南の砂滨	2000G
	退治！チンピラゴブリン	打倒10只持匕首哥布林，中心部	2000G
	退治！シャドウパンサー	打倒10只黑豹，西南の砂滨夜间	2200G
	退治！ビートル	打倒10只大甲虫，生い茂る草木の中夜间	2000G+サイコ
	退治！トロル	打倒10只巨人，北の砂滨	2500G+やぶれたページ(ストーンスパイク)
	退治！デスストーカー	打倒10只白蝎子，北の砂滨夜间	2000G
	退治！イグニス	打倒10只火精灵，北の砂滨夜间	2500G
	退治！ハンマートロル	打倒10只锤巨人，静寂な洞窟夜间	3000G
	退治！ブラッドパンサー	打倒10只红豹，西の砂滨夜间	3000G
	退治！ブラッドパンサーII	打倒20只红豹，西の砂滨夜间	6000G
	退治！ゴブリン（*3）	打倒10只哥布林，川のほとり	3000G
	退治！チロリ	打倒10只红松鼠，山へと续く道夜间	3000G
	退治！ホーネット	打倒10只马蜂，やすらぎの庭夜间	3500G+ゴージャスソード
	退治！ゴブリンスナイパー	打倒10只持弓金色哥布林，枯れた山道	3500G
	退治！ホブゴブリン	打倒10只持剑金色哥布林，枯れた山道	3800G+やぶれたページ(ウォーターレーザー)
	退治！フワリ	打倒10只黄松鼠，まつられた像夜间	3500G
	退治！クイーンビー	打倒10只绿蜜蜂，遗迹夜间	3500G
	退治！ゴースト	打倒10只死神，洞窟・小间	5000G
	退治！リトルメイジ	打倒10只红色羊魔法师，洞窟・祭坛	5000G
	退治！ゴーストII	打倒30只死神，洞窟・小间	10000G
	退治！シルバーウルフ（*4）	打倒10只雪原狼，分かれ道	4500G
	退治！オークバイキング	打倒10只持斧怪，分かれ道	4500G
	退治！ネクロ	打倒10只死神，流れ续ける川	5000G
	退治！スカイフィッシュ	打倒10只白鱼，冻える洞窟	4500G
	退治！ハイオークバイキング	打倒10只金色持斧怪，冰道	5500G
	退治！ツンドラ	打倒10只冰精灵，社をまつる神殿	5500G
	退治！フェアリー	打倒10只绿妖精，亡者の穴仓	5000G
	退治！リトルウィザード	打倒10只羊魔法师，雪崩れ达む瀑	5500G
	退治！ダークスライム	打倒10只黑色史莱姆，闭ざされた洞窟	6000G
	退治！ツンドラII	打倒30只冰精灵，社をまつる神殿	12000G
	再战！デットツリー（*5）	打倒トリエステの森的苹果怪BOSS	30000G
	再战！オクトパイレーツ	打倒ブレシア岛的海盗章鱼BOSS	40000G
	再战！ウーパードラゴン	打倒メッシナの谷的变色龙BOSS	50000G
	再战！クリスタルマンモス	打倒パドバ山脉的雪原象BOSS	60000G

狩人营地

拿起手中的武器，向凶猛的怪物们迎击！狩·猎·解·禁！

狩人营地图区征稿开始，如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活，那就来给我们投稿，分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可，投稿方式请见“紧急任务”下方，希望大家能踊跃来稿。 □主持/翔武



翔武的狩猎日记



NEW! 翔武的本月收获



最近两周的《银魂》在播放怪物猎人篇。啊，不对，是猴子猎人篇。建议各位猎人们有机会可以去看看，里面插播的那个片头非常赞。受到这周《银魂》的影响，我用《怪物猎人P2G》的影像素材和昙天这首歌剪了一个怪物猎人剧场的最新片头，这也标志着我们怪物猎人剧场进入了第二季！

八房：你以为是动画片吗！还要按季换片头,再说了之前那个片头你才用了多长时间啊！有这么一季有这么短吗？！

翔武：好吧好吧，那就当是一个特殊的片头好了，等什么时候我换了新机体或者转职之后再换片头吧。

八房：你到底对这种换片头的方式有什么样的执念啊！

这期时间过得真快，由于工作比较忙，又没怎么玩新开的存档，老同学经常有问题在QQ上来问我，我最多也就是慢慢回答他。虽然跟他家住得比较近，但基本也没什么时间联机，加上他这人又不喜欢用网卡上网联，真是麻烦啊。

看到三个读者在回函卡上留言说现在还卡在村5星轰龙那里，想看看打法，不知道你们是不是提前商量好的……于是我抽时间做了一个用村5星之前装备打轰龙的影像，没追求速杀无伤什么的，只是随便打了打，就跟当时过任务差不多的感觉。我那套装备用的是白虾套装，是村阶段最早的回避性能+2装，剩下孔插了一个砥石使用高速化，要刷水龙打虾小壳。武器用的黑刀【二之型】，自带蓝斩的太刀。



▲拍下了子弹时间！冲吧MONKEY HUNTER！



▲这就是这集银魂中插播宣传片，非常赞！

录像换了一个新软件，录出来时觉得还可以，但是做出来不太好，看来要换一套软件了……



▲虽然样子难看！但是非常实用，帮了我大忙。

前一段时间逆鳞刷得头大，放下一段时间之后，运气有所恢复，打村上位的火龙得到了一个逆鳞，但是为什么不是红玉。同学让我帮他练练他的那只猫，好得到猫票，但是他那只猫实在太让我头疼了，不听话不说，只要我一攻

问答 广东 丁浩然
来吧来吧，喜欢动漫游戏的人，或其他生物，不管你在哪个星球都来信吧！
男，16岁，番禺区大岗镇南顺二村六顺路34号，011468



▲这次是桃毛兽整个都燃烧了起来！

击它就丢炸弹，最后我只能把它放在厨房里选择休息来增加友好度了……

下了一个新的下载任务“焰之四天王”，看起来有些难度，这期是没时间打了，希望下期能有时间打，最好能拉上八房那家伙。

忘记说了，后来才想起来，最近还有一个成就，就是把新ID训练所的个人斗技演习过了，本想是为了等我同学的进度，结果这家伙打得有点快，改天我也冲HR了！



营地交流板



请问怪物猎人中如何能快速刷狩猎猫点数？（山西省 马文瑞）

翔武：想刷狩猎猫点数的话，在狩猎猫训练的菜单中选择“冥想”，然后自己带着它出去战斗，这样得到的点数会多一点，不过也是很有限的。

怪物猎人中集会所上位HR4升HR5中老山龙打了好几次都没过去。（天津市 杨永胜）

翔武：击退老山龙需要在时间到了的时候打够一定血量才可以。单人推荐的打法是使用火事场力+2的装备（火事+2发动后攻击力1.3倍），武器用龙属性或火属性的贯穿弓。下位的火事+2装用白一角一套就可以了。老山龙的任务中箱子里有两个支给用大爆弹，使用这两个桶来开火。开火的体力是40%以下，可以自己带一些普通大桶或小爆弹来进行微调。

老山龙弹弱点在背甲上的逆鳞，也就是前面背甲上有一块颜色不同的刺状鳞，用弓贯穿射



击它就可以了。虽说开火有一定危险性，不过对于老山这种路线固定的来说，这个危险性基本等于0。只要全程跟着它射就行，觉得输出不够可以吃强走，鬼人药之类的，最危险的尾巴可以通过站在每区后面的高台射击来躲避。这样单人过基本不成问题了。

请问一下怪物猎人2G中宠物小猪怎样才能得到？打红黑龙用什么武器和防具？发动什么技能？那把510龙属性的双刀怎样才能生产？（广东省 陈欲发）

[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级：★★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：重归营地的翔武

委托内容：当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们,拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件：无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

翔武：2G中的宠物小猪仍然是从老婆婆边上，去摸它，等它头上出红心时按圈键就行了。

如果是打内置任务的红黑，一般最好分3场，第一场用龙属性的连射弓去把头破了，一共3次。第二场把翼破掉，仍然是用龙属性连射弓。最后一场直接杀掉它，可以用玉米铳枪加上根性、防御性能+1、炮术王、砥石使用高速化的装备来打它。根性防止中即死攻击。防御性能+1用来防住它各种身体的攻击，防住不会后退。炮术王用来给铳枪的炮击增加伤害，以及让龙击炮的冷却时间从120秒变成90秒，因为红黑龙的体力50%以下就会身体变硬，各部分的肉质都是10，这时一些固定伤害的武器就派上用场了，比如炮击和龙击炮。砥石使用高速化为了节省磨刀的时间，红黑龙攻击频率较高，找个磨刀机不太容易。用铳枪的话就是全程炮击了。

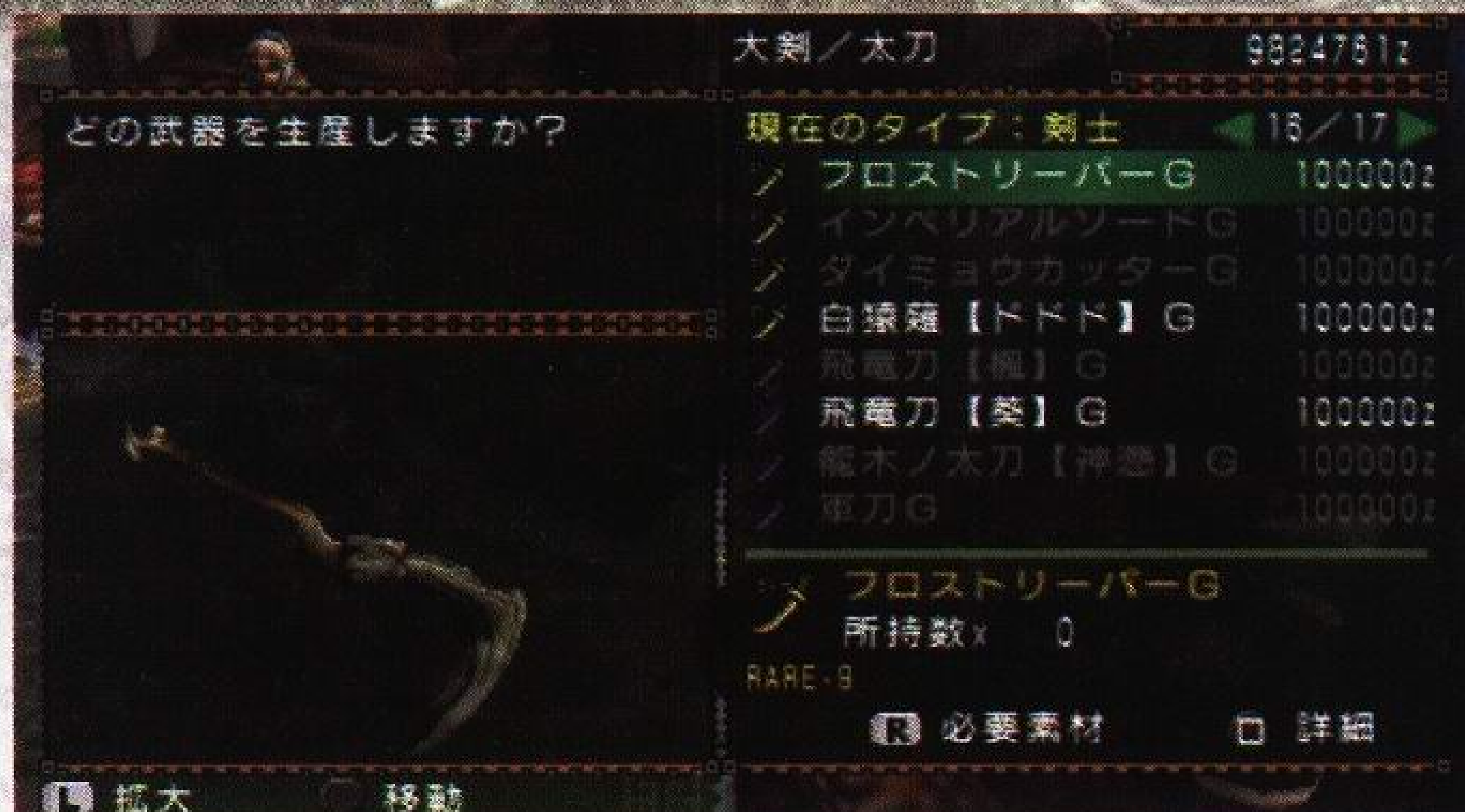


玩怪物猎人P2G时，我HR7了。打火龙想得到火龙红玉，杀了50多只却一个也没挖到？怎么才能得到铠龙的垂涎？（山东省 姜伦）

翔武：打火龙红玉可以用断尾挖，破头抓的方针。断尾挖就是用斩属性武器打断，有一定机率会挖到。破头抓是指打破火龙头后，任务通过的报酬奖励中有一定机率得到，如果是用抓的方法，在捕捉报酬里也有一定机率得到，这样一来就是3种机率了。

MHP2G中最后崩龙任务过了会怎样？有通关吗？（安徽省 朱昌明）

翔武：崩龙过了之后就是通关了，然后武器店里可以生产一些G武器，所有防具的防御力也能



强化到G级防具的水平了。这两点是最吸引人的。

那是一双打开猎人世界的手，那是一双创造奇迹的手，翔武等我买了盟区战卡之后，要抽个空带着我一起打浮岳、金银、迅龙等等。偶然一下发现轰龙太刀居然可以一下升级成暗影到，我渴望了很久的迅龙逆鳞居然一下没用了，郁闷……

小武个可以推荐一下哪一把太刀比较好用吗？要各种属性的。（江苏省 陶延龙）

翔武：说来惭愧，由于工作比较忙，最近已经很少出没盟区了。不过能上盟区的朋友不妨可以把自己在上面的ID公布出来，如果我这边收集的比较多了，可以在专区中找个地方刊登出来，方便大家交流。有一次一个读者猜到了我盟区的ID，把我加为好友了，真是够细心的。



其实太刀中好用的不少，我个人偏向都是加匠后紫斩比较长的。物理的有沙猿；水的是岩龙素材的那把(由于没玩汉化版我也不知道中文叫什么)；雷属性有鬼哭斩破刀真打；龙属性是黑龙素材的那把镰刀；火属性用飞龙刀【椿】；冰属性用冰刃雪月花；麻痹的用龙木太刀，基本上常用的就这些了。

 谁是MHP2G中的物攻太刀No.1 

作为在MHP2中新加入的兵器，太刀的优点现在已是尽人皆知了：高攻击力、高攻击频率、练气槽蓄满后斩味和攻击力上升、气刃斩不弹刀、踏步斩攻守兼备…这些优点促使太刀成为MHP2中最具人气的兵器。到了MHP2G中，虽然老卡出于平衡性的考虑，对太刀进行了削弱，但其仍然是泛用性最高的武器。几乎每个猎人都会有几把趁手的太刀，比如鬼哭斩破刀・真

打、龙木古太刀【神斩】等等。诚然，附加了属性攻击或异常状态的太刀，在对特定怪物的战斗中优势很大，但是，看一看全怪物肉质表就知道，除了极少数特定怪物，绝大多数怪物都是对物理攻击的吸收大于对属性攻击的吸收（异常状态因涉及蓄积值的概念，与伤害无关，因此不作讨论）。因此，本文想从纯理论分析的角度，比较几把纯物攻太刀的伤害输出，看一看谁是MHP2G中的物攻太刀No.1。

在比较开始之前，首先让我们明确两个问题。

PICK UP 物理伤害计算公式



物理伤害=武器显示攻击力/修正倍率×动作倍率×倍率补正（斩味、肉质、会心等）

由于本文只讨论太刀的物理伤害，所以修正倍率可以不考虑（修正倍率都是4.8），同时为了简化起见，我们假设使用同一个动作攻击同一个怪物的同一个部位，这样可以把动作倍率和怪物肉质的因素也忽略掉。这样算下来，影响物理伤害的因素只剩下武器显示攻击力、斩味和会心，也就是一件武器的基本数据了。

PICK UP 如何考虑斩味和会心的影响

斩味对物理伤害的加成为：红斩0.5、橙斩0.75、黄斩1.0、绿斩1.125、蓝斩1.25、白斩1.3、紫斩1.5。

由于斩味过低会导致弹刀，进而影响攻击的连续性，使得单位时间内的伤害输出大减，因此斩味过低的霸刚刀·末日陨落不在参选之列。

会心对物理伤害的加成为：正会心1.25，负会心0.75。由于存在会心率的概念，很多猎人戏称其为RP技能。所以一般在计算伤害时，会出现走极端的情况：或者是只考虑出现会心时的伤害，或者以RP太差为由完全不考虑。这两种思路都不可取。对于前者，即便你拿的是夜刀【月影】，再配上见切+3，也只能保证80%会



心率，不可能刀刀会心，而后者就更不必说了。

如何衡量会心的伤害，是我自己与众不同的看待伤害计算的方法中的重要成分。即不要过分看重一次攻击的伤害，而是要考虑多次攻击的伤害总和。因为对于一次攻击而言，会心只有发动和不发动两种可能。而会心率既然是一种概率，那么它就符合概率论中取样数量越多，概率误差越小的基本规律。通俗的说，一把会心率20%的太刀，你砍一刀，很可能不会发动会心，你砍一百刀，可能会出十几刀会心，砍的次数越多，会心率就越接近20%。而G级的怪物，没有两三百刀应该拿不下。因此，我认为自己这种计算方法有其合理因素。具体到本文中的计算，为了简便起见，我以十刀的伤害总和作为标准，例如，上文提到的会心率20%的太刀，即认为它在十刀中有两刀会心。

最后要说的是，因为本文只从理论上探讨，并且在上文中已经阐明了忽略一些因素的理由，因此，我不是采用通用的开显血插件测试的方法。因为这一方法只是直观而已，如果我前述的理由合理，那么结论应该是一致的。

PICK UP 各太刀数据比较

在查看了全部太刀的武器数据后，我挑出了五把作为最有资格竞争物攻太刀No.1的侯选者。它们是：

1、崩刀·斩空沧影，攻击力1680并附带120的冰属性伤害和防御力+10，蓝斩，会心率－30%，无装饰孔。

2、沙猿雉【咯咯咯】，攻击力1536，白斩，会心率－20%，1装饰孔。

3、天上天下天地无双刀，攻击力1440，白斩，会心率0，1装饰孔。

4、末代双刃锋刀·蜕，攻击力1392并附带防御力+16，白斩，会心率20%，2装饰孔。

5、亡灵之刃，攻击力1344并附带防御力+10，白斩，会心率30%，1装饰孔。



赤镰蟹Z套装，装饰品配仙人珠×1、名人珠×4。套装基础防御455，火耐性10、水耐性5、雷耐性-5、冰耐性龙耐性都是0，发动技能为见切+2、斩味+1、利刃、防御-40。这是进入G级后，相对比较好做又适用于太刀的套装。需要特别说明的是，由于太刀攻击频率高，因此利刃是一个很有用的技能，它可以使武器尽可能长时间保持最高斩味，等于变相增加了单位时间伤害输出。另外，候选者中的末代双刃锋刀·蜕由于自带2装饰孔，是可以配出见切+3的，但为公平起见，仍然使用见切+2。

PICK UP 比较结果总结

比较开始。1、崩刀·斩空沧影，十刀总伤害为1680×1.3×0.75×1+1680×1.3×9=21294。

2、沙猿雉【咯咯咯】，十刀总伤害为1536×1.5×10=23040。

3、天上天下天地无双刀，十刀总伤害为1440×1.5×1.25×2+1440×1.5×8=22680。

4、末代双刃锋刀·蜕，十刀总伤害为1392×1.5×1.25×4+1392×1.5×6=22968。

5、亡灵之刃，十刀总伤害为1344×1.5×1.25×5+1344×1.5×5=22680。

目前排名是沙猿雉【咯咯咯】第一，末代双刃锋刀·蜕第二，天上天下天地无双刀和亡灵之刃并列第三，崩刀·斩空沧影排名垫底。

但是，如果把上文中提到的末代双刃锋刀·蜕能配出会心率+3考虑进来，那么其十刀总伤害为1392×1.5×1.25×5+1392×1.5×5=23490，从而超过了沙猿雉【咯咯咯】。也许有人会说沙猿雉【咯咯咯】也可以用别的套装或混装配出会心率+3和斩味+1、但是符合这一条件的装备无论如何不可能同时配出利刃，即便是祖龙Z套装能出刀匠技能，但配沙猿　【咯咯咯】也不能同时附加见切+3。实际上能出见切+3和斩味+1的装备甚至连高速磨刀技能这一通过"曲线救国"的方法保持最高斩味的技能都很难附加。只有一套混装可以做到，而且其基础防御力只有314，恐怕不足以与G级怪物周旋。

综上所述，我认为末代双刃锋刀·蜕才是MHP2G中的物攻太刀No.1。

注：本文中出现的武器名称及数据来自TGBUS wxd1987(小猪头)制作的MHP2G武器路线升级图V2.1本地版，在此表示感谢。

□文/笑止千万



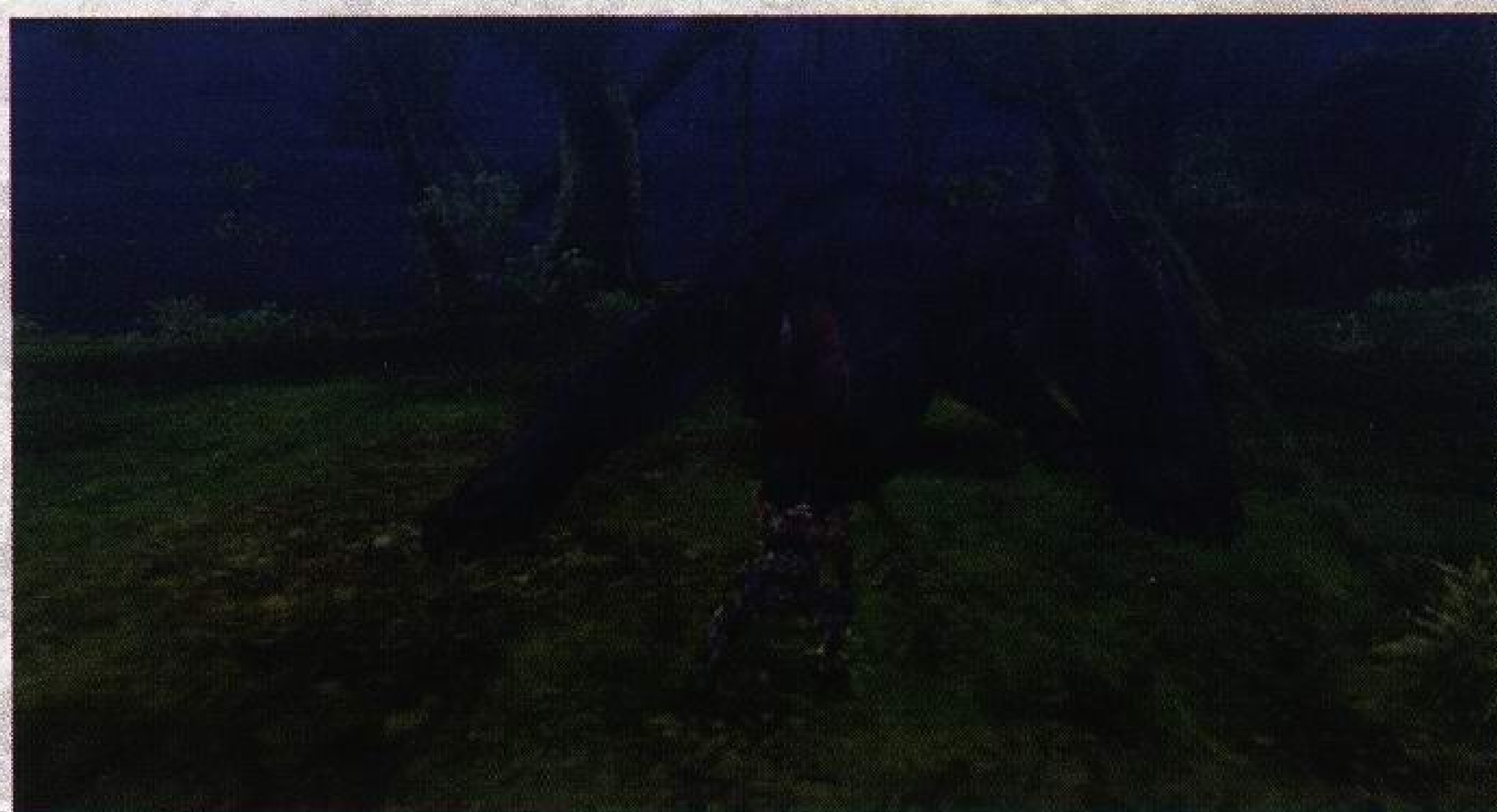
—迅龙打法心得—



其实上次看了一篇人家过村上迅龙得攻略里面最后说G级的迅龙就血多、攻高、防高,其他没什么难的其实我不是很同意这位仁兄的观点,这位过村上的迅龙(hp3600)都带了密药(我打的时候用了9分钟,用大剑,吃了6个大回,都是拜4区那只奇面所赐)。一只怪一旦进了G级那就不是一般的麻烦了,因为血一多就意味着你和它周旋的时间变得更长了,人嘛,毕竟不是机器时间长了总有犯错的时候,周旋的时间越是长那么相对的自己的破绽也就相对的愈多,而且怪的血多了,打的时间越是长对物品的消耗也是一个问题。

打法介绍

自己试过速杀迅龙，其实笛子不是最快的，我用的是双刀我多数的速杀是用双刀完成的。G级的有7千的血目前还没完成速杀(主要是最近转锤子向去了，还在研究中……)。我过上位时已经和朋友刷出了祖龙Z套所以装备是祖龙套装，(比较赖的一套不过为了速杀嘛，就穿的无赖一点了……呵呵，还有我开显血的，不知道算不算赖）加个高速磨刀，武器用的是鱼龙双刀，做任务之前吃了加攻猫饭，任务开始吃了鬼人G+硬化G找到之后再磕强走G，开打！上去舞头，



迅龙的直线攻击少是敢直接舞它头的一个原因。这位说不是有尾锤嘛？尾锤的攻击前兆太大了，一般是头朝着你前肢的翅膀张开，这时基本只有1秒不到的时间让你回避了，只要那时你不是舞了一半收不住一般不太会中的，尾锤之前迅龙会大吼一声可以加以判断，和尾镖不同尾锤时的动静很大。这时你可以往两侧闪开了，不过尾锤的攻判并不是只有尾巴上，尾巴周围也有些许攻判所以尽量往外围闪开，这里面还有一个位置判断的问题，回避时要估算你这时站在迅龙身体的靠左还是靠右，你这时靠那边往哪里滚。然后接一个前滚翻开始继续舞头。滚不到的话舞脚也可以就是伤害小了点，这是躲尾锤打法。还有一小点，迅龙转身时两侧的前肢还有尾巴是用小攻击判定的，这对近战的猎人是个麻烦，打断攻击的节奏是件很讨厌的事。所以不要和它站得过近战斗。之后是对抗甩尾的打法，近战时往往迅龙会在转身后接上一个甩尾，有时也接在飞退后面，前兆时俯身扭头曲尾。这时看它的头往左还是往右，往哪一侧尾巴就会从哪一边过来。还可以看尾巴往那头卷就是要攻击相反的一头，不过近战有时镜头的关系看不见尾巴了，那看头吧。我是玩贴身战的(所以对回避得要求很高，玩高闪避可以提高虐怪后得成就感……呵呵)，所以这时有2秒左右的出招前兆，往另一边走到头的另一侧，前滚。舞脚！近身的有许多地方可以回避，可以往尾巴根部滚虽然那里仍然有攻判但攻击力和中甩尾好得多了。两边的甩尾看穿了也就这样。就怕这时和迅龙的距离不近不远那只好看好时机用飞扑往它身后扑了。时机不是很好把握……如果这时还来不及收刀那就要阿门了……毕竟滚的零点几秒无敌不加回避性能真是看不出来……

然后要讲的时迅龙的经典“之字”攻击，其实要躲开这招真的没什么难的。出招前俯身，扭头，不卷尾(卷尾就变甩尾了)和甩尾一样有个2秒不到的硬直。之后发动攻击。在这段时间还是要看头只要不和它的头不是保持在一条直线上“之字”攻击说白了就时在浪费近战型我的时间(扑啊扑啊的就跑老远去了，还得跑过去砍它)，一般这招会有1或4下不等的攻击，没怒时有时会来1下转身再来别的攻击，怒后一般就是3或4下之后还会跟一个直线反向的飞扑，所以也不能躲过前几招就放松了警惕，要不停得调整镜头保证可以看到他的一举一动。没怒时一般不太会反向飞扑这招得。一般我打的时候躲开它的第一击后迅速转方向追它，如果它飞扑只要往旁边一闪就躲开了。再上去砍它。

其他的攻击一般就没什么威胁了，龙车和轰龙简直不是一个等级的，不过人家会接一个甩尾弥补所以看到它冲过来了最好还是走远点，咬的威力也不大就是和轰龙的一样咬的时候身体是有攻判的要小心这一点。尾镖怒后攻挺高的而且接之后的“之字”攻击就会猫车的。不过不是和它离开的很远它不会使的。



怒后得迅龙攻击频率明显快了不少，出招的前兆时间也短了，这时的尾锤异常的恐怖，还经常是连续的二段飞扑后出了镜头等把镜头调过去了它又一个飞扑过来了(郁闷)之后再接“之字”攻击太恐怖了……还要小心它的甩尾接“之字”攻击，还有飞退接一个立即上来一个飞扑都是乘猫车的车票(呵呵……)怒后迅龙吃落穴的，可以看它攻击的间隙给它来一个。这时如果觉得应付不来可以无耻的闪它一下，让它冷静一下，磨磨刀，吃吃药，等它不怒了再砍。不过个人觉得闪好后迅龙的行动更加没规律，所以一般不要闪它。

打迅龙基本不和它在正面交手，硬拼实在不是对手，一次看它就4点血了我血也不多了40左右想和它拼了不过它一个飞扑跑出了镜头等我转过来……。猫车了郁闷了半天，趁它转身得那段时间打它，等转过来了我们就闪，和它玩迂回战，就时间长了点。还有不要在地图的边缘和它战斗就是打着打着过去了也要马上退到开阔的地方，因为地图边缘不仅视角恶劣，而且一旦迅龙用甩尾，又或者尾锤什么的就很难躲开，最近在研究锤子过G级的迅龙，目前时间上老上不去一直在20分钟左右，还老要猫一次(郁闷……)，而且老是在同一个地方(洞里)还要努力啊！

翔武点评：G级的血多其实很好解决，目前G级迅龙，就是绝影那个任务，已经有人7分钟速杀了。你可以再努力努力，另外请把你的发稿费方式给我，以便发放。

游戏单间



□文/月莺
□责编/翔武

读者们好久不见，月莺又回来玩了。话说这秋天真郁闷，不知道为何月莺每到中秋节这段时间就会咽喉肿痛，每年如此，极为准时。其结果就是导致我每年都不得吃多多的月饼，太惨了（哭）。还好9月份的时候《超级机器人大战Z》就要出了，月莺的直觉和经验告诉自己，这应该是目前最出色的机战作品，严重期待。另外光荣还发布了《高达无双2》全平台发售，PS2也直接发售实在是太好了。不过话说回来本少将花光了养老金买了XBOX360呢！抱歉，从此本少将再也不敢开扎古大魔这类的机体了。为什么？因为它们的眼睛是红的！

合体的黑历史

合体是巨大机器人的浪漫！让我们身与心合为一体吧！



↑新设定图上，这背后的脑袋已经成为最大的讨论焦点了，到底会跟谁合体呢？

别看目录，你没翻错页，这次的主题就是巨大机器人最浪漫的行为——“合体”！

其实这次内容还是谈谈《00高达》，因为第二季即将在10月上映，放出了许多的新消息，这次我们一起来关注一下。

对于“合体”的认识，国内大部分读者印象最深的应该是从美版译制而来的《战神金刚》，其实这个美版的原版就是《机甲舰队》和《百兽王》两部作品的合体。记得这是出于当时美国对国内动画集数的限制，《超时空要塞》也这么“合体”过。这部经典动画中合体台词可谓经典中的经典。

合体这东西究竟是谁想出来的呢？据说最早出现合体的是出现在特摄《超人力霸王七号》中，剧中超级警备队的巨大战斗机超级鹰一号能做出漂亮的三机分离合体。而“合体机器人”也是最早出现在此剧中，贝旦星人侵略地球用的巨大机器人“乔王”，这台机器人能从四架幽浮自由的分离合体变形。

而在之后在日本动画界出现了经典的《盖特机器人》，三架飞机能自由合体成三种不同的机器人，但是这种合体相当的“不合理”。所谓的“不合理”就是如果做成模型玩具的话盖塔合体会很牵强。这样的东西大家都不太喜欢，于是在之后的合体历史中，合体的结构开始变得合理化，诞生了日本动画



↑FAN假象的合体图，看起来还不错，不过应该说是kuso的，你们不觉得这个像SRX么。



←SEED时代就有人进行过合体的设定了，这个做的还真是非常有模有样的。

界的不朽巨作《超电磁侠孔巴特拉V》！《超电磁侠孔巴特拉V》的合体在可行性上做得相对不错。

说这些究竟是想说什么呢？我的意思就是："只要稍微合理的话，高达也可以合体啊！"

普遍认为《高达0079》的出现打破了那些巨大合体机器人的格局，发展出一个真实系机器人。可是既然《高达0079》诞生在那个年代，怎么会不受到那个年代氛围的影响呢？如果看过《高达0079》的话就会发现部分细节还是有很浓的巨大合体机器人的味道,很长一段时间高达的出击都是需要在空中上半身和下半身合体的。当然，这种应该叫做"组合",起码高达系列还没发生过多机体合体的情况。

不过，《高达00》第二季似乎有点突破这个限制的意思呢。先让我们看看《高达00》第二季的机体更换情况：首先大家都知道《高达00》第一季的时候主角的4台高达都大破，在《高达00》第二季更换新机体势在必行。除了第一主角刹那从GN-001能天使高达换成了GN-0000 00高达（月莺双眼都是0了）之外，其他人的换机都和月莺之前语言的那样，让天使的名字进化。

洛克恩的GN-002力天使高达变成了GN-006智天使高达。

哈里路亚的GN-003主天使高达变成了GN-007堕天使高达。

提耶利亚的GN-005德天使高达变成了GN-008炽天使高达。

问题就是出在提耶利亚的GN-008炽天使高达。大家看看GN-008炽天使高达的前面,再看看后面…发现了什么？那奇怪的形状……不是一个巨大的高达头部吗？

看到了GN-008炽天使高达的背部后，猜测就开始展开了，也许这次《高达00》第二季真的要超越过去？来个数台高达组合？甚至有人猜测母舰也是组成的一部分，那这台合体高达得有多大啊？

但是这个头部如此明显，说不定编剧就是忽悠我们的，"那个背后就是拿来看的，我就不合体"也说不定呢。反正不管怎么说,大家对《高达00》第二季的期待也是越来越大了，让我们拭目以待吧。

黑历史的真相

月莺和翔武的《高达00》

——杂谈会第八回

月莺■ 合体！合体！合体！这是超级系机器人的浪漫之风。先问一下，翔武你最欣赏的合体机器人是什么作品呢？

翔武■ 超重神的炎皇合体,特别是最终型,造型非常好。

月莺■ 的确不错,我们所见略同。十机合体极为华丽,就是那种合体估计属于模型做不出来的类型。

翔武■ 说起来,高达系列作品中也经常出现合体。比如初代高达、ZZ高达、V高达和巨型尊者高达也都是合体的代表。

月莺■ 巨型尊者也算啊…那个太没根据了。因为那不是为了合体原先就如此设计制造,只是借用DG细胞的力量合体而已。不过这次《高达00》会出现"合理"的合体方式吗？毕竟多机合体还是没有确实出现过。

翔武■ 嗯，是的。从这次的设定图来看，合体的可能性非常大。

月莺■ 一切的原由其实都是因为提耶利亚的新高达GN-008炽天使高达的背部，那个脸太诡异了。

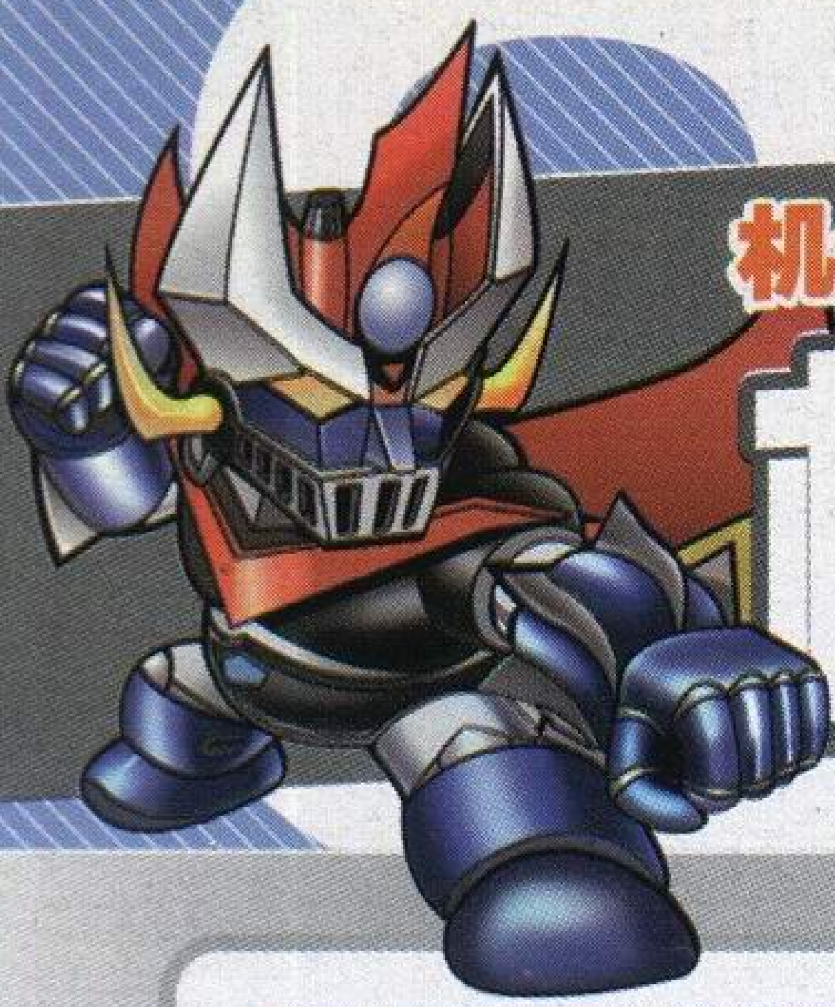
翔武■ 没错,那个家伙的后背怎么看都是一个 。看来"我来组成就要由伪娘来说了。"说起来，你找到其他部位的部件没？

月莺■ 猜一个，我觉得洛克恩的新机GN-006智天使高达的肩膀上那盾牌还真像脚丫子。

翔武■ 我看他们那艘新主舰像是身体躯干部位，特别是后面那个，有点像腿，可以分开的样子。

月莺■ 如果战舰都加入的话，那真是够大了。期待《高达00》第二季颠覆高达的传统。





机体、角色、关键词，机战相关资料档案一网打尽！

机战天空 SKY OF SRW

□主持/零羽 □美编/伟哥

气合×3+加速+幸运+必中+ひらめき+魂=奇迹！

原创系机战连载 超机大战的空间

机体资料

机体名：SRXアルタード“バンプレイオス”

出自：原创SRX系

分类：对异空间入侵用超范围歼灭型PT（特机）

生产类型：试作机

形式编号：SR-01

全高：75.3m

重量：431.8t

动力源：特罗尼姆引擎（トロニウム・エンジン）

装甲材质：液体状稀有金属（ゾル・オリハルコニウム）

特殊装备：T-LINKシステム

所属：地球防卫军极东支部SRX小队

主开发者：大宫·创、卡克·哈米鲁

搭乘人员：伊达·隆盛、莱迪斯·F·布兰休泰因、古林·彩、古林·舞

主驾驶员：伊达·隆盛

标准武装：テレキネシスミサイルHP

ハイパームデトネイター

ガウンジェノサイダー

T-LINKブレードナックル

天上天下念动无双剑（S·Z·Oソード）

必杀技：アルタード·フルバースト

天上天下念动无双剑·流星斩り

天上天下一击必杀炮·改



机体简介：继上期为大家介绍的最终决战用特殊人型兵器“SRX”之后，本期为大家带来的是SRX的改良型机体“斑普雷欧斯”（バンプレイオス）。在目前为止的机战游戏中，只在α系列的完结篇——《第3次机战α》中登场的这架究极形态机体的性能到底如何呢，下面就让我们一起来逐步分析。

首先，从对机体的分类上来看，如果将上期中介绍过的最终决战用特殊人型兵器SRX，看成是守护地球的最强护盾的话，那么本期要为大家介绍的斑普雷欧斯就是一把可以对异世界的敌人造成毁灭性打击的利剑！之所以这样说，是因为斑普雷欧斯在最大出力的情况下成功实现了单体进行超空间跳跃(移动)的“次元斩”机能（即XN次元连接系统）。从理论上来讲，斑普雷欧斯是有着通过使用次元斩进行超空间跳跃到敌人的所在地，而后利用究极的火力来给予敌人致命一击能力的最强兵器……不过，理论与实际毕竟还是有差距的，凭借着连T-LINK系统、特罗尼姆引擎还都不能完全抑制的“低级”技术力，又怎么能够随意的使用这么“高级”的产物呢？可能正因如此，在游戏中才出现了借助伊鲁伊(注：地球的守护神，第2次机战α的最终BOSS……)的力量才发动“次元斩”的设定。

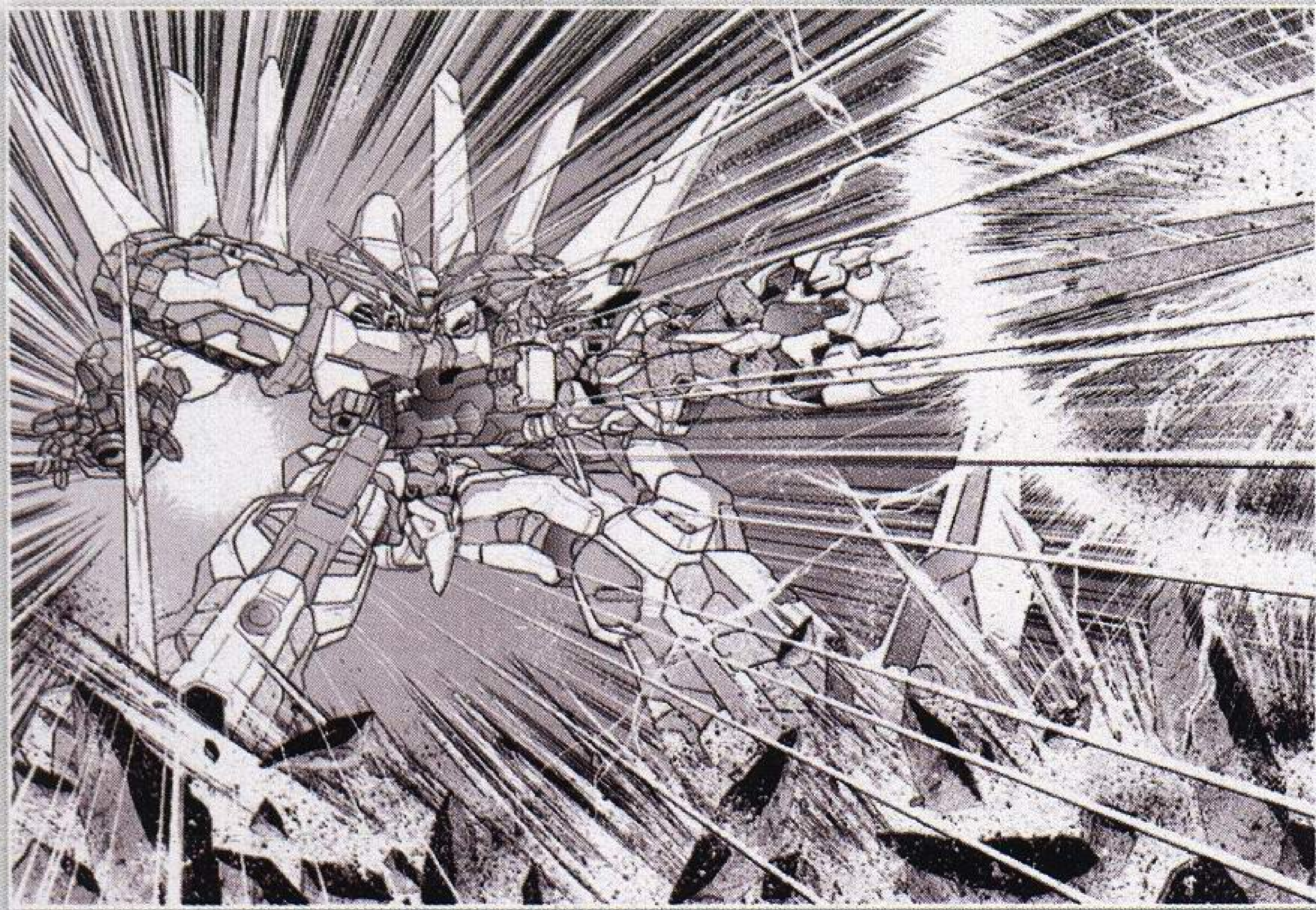
接下来看武器方面。单从斑普雷欧斯装备的武器数量上来看，与SRX之间也没有多大的区别，……SRX的经典地图兵器テレキネシス·ミサイル被斑普雷欧斯继承，并进行了进

一步的强化，同时，此武器的名称后面也增加了一个"HP"来与前者进行区分。作为眼镜厂招牌式的武器ガウンジェノサイダー还是原样保留，不过，其威力方面却有所提高，不算地图兵器系的テレキネシスミサイルHP，ガウンジェノサイダー的威力也超越了ハイパームデトネイター排在了倒数第2位……ハイパームデトネイター是斑普雷欧斯新追加的装备，从使用的方式上看，此武器类似于SRX的ハイフィンガー・ランチャー，不过在威力方面，ハイパームデトネイター倒成为了斑普雷欧斯最弱的武器。与SRX"最强杂鱼杀手"武器ブレード・キック相比，斑普雷欧斯新追加的T-LINKブレードナックル有着异曲同工之妙。此武器是将T-LINK系统生成的念动结界聚集在斑普雷欧斯的腕部，形成一个类似剑状的武器来攻击敌人。在用T-LINKブレードナックル对敌人进行有效打击后，念动立场还会发生类似SRX的念动爆碎剑的爆破效果……

斑普雷欧斯在继承、强化SRX原有的部分武器的同时，也对解除、替换了SRX的一些武器装备。除了上文中提到了ハイフィンガー・ランチャー与ブレード・キック被替换为ハイパームデトネイター与T-LINKブレードナックル之外，原SRX的强力射击武器"念动结界炮" ドミニオン・ボール被取消，其原因八成与斑普雷欧斯所搭载的"次元斩"机能有关，至少我们也可以理解为，为了强化"次元斩"机能的稳定性而排除了一些不必要的武器。对于实用性不是很高的ドミニオン・ボール来说，即便是遭到这种待遇，相信也不会有太多的争议吧……



说完了普通武器，再来看斑普雷欧斯的必杀武器。アルタード・フルバースト是将斑普雷欧斯テレキネシス・ミサイルHP、ハイパームデトネイター、ガウンジェノサイダー等同时进行射击的武器（全弹发射!?）。S・Z・Oソード，也就是"天上天下系"的新必杀——念动无双剑。此武器使用的材料与SRX的H・Z・Oソード相同，都是由液体状稀有金属制成，不过，S・Z・Oソード的刀身采用了纯"固体形态"，并且可以一分为二，使用时的感觉类似一把大型的"剪刀"。另外，主机师隆盛还在此武器的名称后面加上了一个很恶搞的后缀名"流星斩り"（注："流星"与"隆盛"在日语里是同音字……）。



随着psp逐渐普及，掌机版实况足球的玩家也越发壮大。相关聚会比赛自然不会少，其激烈程度不亚于任何一款竞技类游戏。本栏目就是带领大家冲向冠军的《胜利"十二"人》，作为球队的第十二名队员，我准备好了，你呢？

POCKET STADIUM
口袋竞技场

□文 / 团团最乖
□责编 / 包子
□美编 / 包子



实况十心得透析之四 ——穿越的魅力



穿越的魅力

上期笔者带大家一起研究了渗透的艺术，用通俗点的话来说，就是教大家如何传球。笔者把三个玩家经常出现并感到头疼的问题，回答了前两个。今天笔者来和大家好好研究一下这第三个问题。



叉键，圆圈，三角三个按键都是传球用的，这大家都知道。其实上期回答的前两个问题，其实都是作为叉键，也就是短传来作为例子来列举的。短传是足球比赛里球员们做的最多的一个动作，游戏里也不例外，掌握好了短传的时机和技巧，对于组织进攻是很有效的。可是短传往往只能把攻势推入到对方半场或深入到禁区后，就被迅速回防的防守球员拦下来了。为什么呢，因为短传是把球传到接球队员的脚下，比如说玩家中场球员控球，看到前锋启动奔跑了，就立刻传球给他。这意识是非常好的，可是如果用短传传球给他的话，他就会在原地等球的到来，这样不是丧失了良好的突破机会吗。这时我们就要运用今天的主角------三角键。





穿越的概念

穿越球最大的用途，就是可以一瞬间撕开对手的防线。那么我们继续用刚才的例子，如果看到前锋启动奔跑后，中场队员立刻用穿越球传过去的话，那么球的轨道就不是传向前锋的脚下，而是从前锋的身体左边或者右边穿过去，让前锋往前跑便可以追上球，从而创造射门机会。传到前锋身体的左边还是右边，需要传球时候按方向键，如果按前或者什么都不按，传球队员会自动默认传到前方队员的方向。这里



要指出一下，笔者所谓的前，不是一般玩家理解中的右方向键，而是球员面朝向哪里，就把哪里定为前方。可能有的玩家平常不用穿越球，觉得和短传差不多，还经常传到对方的脚下，甚至还不如短传好用。其实并非如此，穿越才是实况最亮的闪光点。笔者带着大家一起来看看如何传出好的穿越球。



穿越的技巧



传出好的穿越球，需要具备几个条件：1.持球队员传球力度和精度高。这种固有属性大家都一目了然，笔者在这里也就不多强调了，而且一般中场选手，传球精度和力度也都不错，但是当然是越高越好了。在这里嘱咐玩家一下，传球和射门一样，如果持球队员前进方向背向接球队员或者传球的时候用的不是有利脚，那么都有导致传球质量大幅度下降，轻易被对手断球。2.持球队员身边有没有防守球员干扰传球。有的时候玩家会碰到这样一种情况，机会来了，刚准备传球，脚都抬起来了，这时后方追上两个防守队员，把球断了，自己队员摔个大跟头，对方还没犯规，真窝火啊- -这种情况如何避免,只有玩家在传球前，看好四周有没有对方球员朝自己这里跑，如果周围无人也还要找机会看一眼小地图，根据地图里的防守球员推断球传出去到接球队员安全拿到球的这段时间里，对方是否可以破坏传球。3.最关键的就是，传穿越球之前一定要看好前方接球队员处于什么位置，他周围是否有防守队员。这便是最难也是最关键的步骤。往往球传出去了，可是直接传到对方脚下，这只能靠玩家的经验累积了。笔者在这里提供一个成功率很高的穿越球的时机，那便是在接球队员和一个防守队员身体处于和球门平行的位置上的一瞬间，而后面没有其他的防守球员了（平行的无所谓）。传球的时候一定注意不要越位，因为后方无防守球员，所以一定要果断传球，不要有在离球门近点等此类想法。这时传穿越球的话，前锋球员会马上转身朝着皮球跑去，可防守球员可没有我方球员反应快，一般都会反应迟钝一点，然后再转身跑。不过要注意千万看好没有越位的时候在传球（再次强调，有的时候因为越位了导致进攻功亏一篑），传球之前一定要看小地图，除了前锋身边的对方球员，后面还是否有人等着断球，如果后面还有人的话，尽量不要传，一般都会被断掉，还有就是不要离对方球门太近传穿越，那样守门员很容易直接没收。



这样一个完整的穿越过人，就完成了，配合高素质的前锋，那破门就轻而易举了。笔者为了大家理解方便才举了一个简单的例子，其实穿越球是无处不在的。不管是进攻，中场调度，还是防守的时候，每每都可以看到穿越球的身影。大家经常运用三角键，便会对穿越球的认识提高到另一个高度，所以大家一定不要惧怕使用穿越球，觉得容易被断球啦，自己球员总是拿不到啊……其实用熟悉了，穿越球可以出现很多用短传得不到的惊喜。所以大家一定要多用穿越,多用……困难像弹簧，你弱他就强。只要功夫深，铁杵磨成针嘛^^

进攻的部分笔者已经带大家研究的差不多了,下期笔者就给大家带来防守的技巧，请大家期待下期口袋竞技场——铲球是王道





勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST ~第24回~

勇者斗恶龙，英文名为Dragonquest，简称DQ，与FF系列不同，一直走着传统RPG的路线。

□主持/一狼 □美编/伟哥

DS版DQ5全部名产品获得方法一览

每期DQ系列新情报

DS版DQ5发售后仅仅不到一个月的时间，实际销量便突破了百万大关。比起前作DQ4要快了2周之多。目前虽然势头有所下滑，不过相信还是有望朝150W销量进军的。

游戏名	发售日期	容量	售价	销量(万套)
SFC版DQ5	1992.9.27	12M	10080	280
PS2版DQ5	2004.3.25	1DVD	8190	161
NDS版DQ5	2008.7.17	1Gbit	5490	100++

上期的攻略由于篇幅限制，没有给大家介绍DQ5的另外一个特色——名产品博物馆系统，这次借专栏这一块地方，给大家详细介绍从PS2版开始追加的这个新系统。虽然收集名产品没有任何奖励，而且原先PS2版的等级评分制度也在本作中废除，但是想必仍有不少玩家还是想亲手把这32件名产品如数收齐，满足自己的收集欲。那么，下面就为大家介绍一下全部名产品的获得方法。

关于名产品博物馆的位置请参考上期攻略中的地图，完成老爷爷的任务之后博物馆就会开启，注意只有夜晚才能摆放名产品。

图	名产品	获得地点	获得方法
	圣なる原石	サンタローズ/森塔罗斯	在森塔罗斯的洞窟中救出药店老板，并调查岩石即可获得。
	圣なる宝石	エルヘブン/艾尔海文	把在森塔罗斯洞窟里发现的“圣なる原石”交给工匠，次日再次拜访即可得到。
	安眠まくら	アルカパ/阿鲁卡帕	在青年时代前期于阿鲁卡帕旅馆连续住宿两次，再和旅馆的老板娘对话即可获得。
	レヌールの王冠	レヌール/雷奴鲁	把“银のティーセット”放在博物馆的台座上，并使用“みがき布”擦拭，夜晚，在雷奴鲁城的入口和エリック对话，用“银のティーセット”和他交换获得。
	银のポット	レヌール/雷奴鲁	3层的宝箱
	银のティーカップ	レヌール/雷奴鲁城	地下1层的宝箱
	银のトレイ	レヌール/雷奴鲁城	5层的柜子
	银のティーセット	レヌール/雷奴鲁城	获得“银のトレイ”、“银のティーカップ”、“银のポット”3件之后自动获得。
	樱のひと枝	妖精の村/妖精之村	在少年时代和贝拉分别的时候可以得到。如果不交给桑丘的话就直接放在包袱中，如果选择交给桑丘，之后可以在楼上桑丘旁边的桌子上调查获得，此外在青年时代前期回到森塔罗斯的地下室里也能够再次获得。
	记念オルゴール	ラインハット/莱因哈特	习得ルーラ咒文后、前往莱因哈特城，并和亨利对话。在调查了亨利王子以前房间的空宝箱之后，再回去和亨利对话即可获得。

交友 广东 陈启宇 这段时间有什么值得一玩的NDS大作呢？(一狼：最近值得玩的游戏很多啊，请关注每期杂志吧)
男，17岁，广东省中山市坦洲镇南洲路桥头巷，QQ136196568

图	名产品	获得地点	获得方法
	木ぼりの女神像	海边の修道院/海边修道院	在青年时代前期和修道院入口左侧房间内的修女对话即可获得。
	オラクル屋ののれん	オラクルベリー/奥拉库鲁贝里	购买到怪物图鉴之后，再回去和“オラクル屋”老板对话即可购买。
	ボトルシップ	ポートセルミ/波特赛尔米	从鲁多曼的船坞内的商人处以1000G购得。
	コワモテかかし	カボチ/卡布奇	キラーパンサー加入同伴以后，进入稻草人旁边的民家，和男子对话，之后再调查稻草人即可获得。
	ルラフエンの地酒	ルラフエン/鲁拉凡	习得ルーラ咒文后,从教堂里的老人那里打听到地酒的情报，然后再和ベネット爷爷对话，选择“いいえ”即可获得。
	红白まんじゅう	サラボナ/萨拉波那	结婚以后自动获得。
	秘汤の花	山奥の村/山奥之村	把“さばくのばら”交给井里的男子即可获得。
	さばくのバラ	テルパドール/戴鲁帕多	从防具店客人口中打听到“さばくのばら”的情报，之后在旅馆住宿一晚，第二天在大地图戴鲁帕多西南方地面上调查即可获得。（可以多次获得）
	メダル型チョコ	メダル王の城/徽章王城	从背后和旅馆老板娘对话即可以480G的价格购入。(可以买入多个)
	大きなメダル	メダル王の城/徽章王城	进入一次博物馆，和馆长对话，之后回到徽章王城向国王打听名产品的情报，然后分别和旅馆的老板娘、银行柜台前面的男子对话,即可在城外右侧草丛中得到。
	チゾットのコンパス	チゾット/吉索多	和桥右侧的少年对话之后，再回去和武器防具店下面的老奶奶对话即可获得。
	モンスターチェス	グランバニア/古兰巴尼亚	青年时代前期，和酒吧里的パピン对话，然后在椅子附近调查即可获得。或者在青年时代后半，ピピン加入同伴以后，再让他离开队伍，之后和ピピン对话选择“はい”即可获得。
	天の诗篇集	エルヘブン/艾尔海文	和マーサ房间内的女子对话即可获得。
	世界树の苗木	天空城	和天空城2层的一名女子对话即可获得。
	妖精の羽ペン	妖精の城/妖精之城	游戏通关之后，调查妖精之城2层的壁画，之后会被传送到过去的艾尔海文。和マーサ房间门口的士兵对话，再和旅馆里的人对话，然后回去在マーサ房间门口的士兵处使用“すごろくけん”即可进入。之后和マーサ对话，再和工匠房间内的帕帕斯对话。然后再和妖精之城的学者对话,再和妖精之村2层书柜旁边的精灵对话即可获得。
	禁断の卷物	ジャハンナ/加汗那	和水车小屋2层的アルクホーン对话，并选择“はい”即可获得。
	うわさのノート	うわさのほこら/传说的祠堂	和旅馆老板对话之后，再调查柜台上的笔记本即可获得。
	ネッドのペナント	ネッドの宿屋/内德的旅馆	有4名队员一起在内德的旅馆住宿，之后从柜台内侧和旅馆老板对话即可获得。
	パオームのインク	北の教会/北之教会	青年时期后半，和旅馆内的老人对话，并回答“はい”即可获得。
	诅のうなり木	エビルマウンテン/魔王城	在3层内侧的某个小房间内获得。
	思い出のロケット	グランバニア/古兰巴尼亚	在青年时代后半，解除石化状态以后，从古兰巴尼亚的桑丘手里获得。
	暗のトロフィー	谜の洞窟/隐藏迷宫	通关之后在隐藏迷宫里15回合之内击倒艾斯塔克即可获得。

上期攻略补正

在上一期的攻略中，写道结婚之后会有富豪鲁多曼拜托主角去封印祠堂的剧情。后来经过一狼亲自验证，只有选择芙罗拉或黛博拉为妻子时，才有这一段剧情，如果选择的是比安卡的话，这一段剧情将会直接跳过。

游戏单间

[电玩回忆录] GBA的不灭传说

Vol.04

□文责/露琪 □美编/伟哥



从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

拳皇EX2：咆哮之血

FTG ●MMV●2006年1月1日 ●1-2人●64Mb

Check! 游戏预览

本作是《拳皇》系列在GBA平台上的第二款衍生作品，游戏中不但网罗了《饿狼传说》、《龙虎之拳》等游戏角色登场，并且以“格斗之王（the King Of Fighters）”的赛事为题材，让玩家在GBA上也能领略到KOF系列炽热的格斗对战魅力。

Check! 基本操作

按键	说明
A	轻脚
B	轻拳
L	重拳
R	重脚
LR	超重击
AL	援护攻击
ALR	防御模式
BLR	反击模式
SELECT	挑衅对手
START	呼出菜单

Check! 游戏系统

本作游戏系统采取3对3的组队战型式，玩家必须把对手队伍全员打倒才算获胜。游戏中将系列之前所使用的点数制废除，而改采“审判系统”的方式。这个系统会依照玩家获胜时的剩余时间与打倒对手、战胜所用的连续技、本身所受到的伤害值等要素来加算点数，玩家只要储存满一定的点数便可以让游戏角色提升等级。等级共分八阶段，当达到最高等级时该角色就会变成所谓的“大师角色”，此时不但可以使用消耗3格能量槽的“大师模式”，并可以



↑KOF系列两大人气女角色的对决，街机版的大多数招式都被收录进本作，没有明显缩水的表现。

藉由“大师模式”在一定时间内尽情使用超必杀技、MAX超必杀技等技巧。由于点数的收集非常简单，因此就算对格斗类型不擅长的同学也可以轻易练出大师级角色来游戏，不至于有怎么样都打不赢的情况出现。

本作并没有说明是以系列哪一代为蓝本制作的，从战斗场景上看像是KOF99，但援助系统则像KOF2000。在对战中按开始键可以呼出菜单，第二个选项是查看出招表，所以就不多做说明了。这里还要顺带提一下本作里很有意思的一个特点，许多招式在连续技中造成的伤害值，比直接命中后不接其它招的威力要弱一点，应该是为了鼓励玩家多使用观赏性的华丽连续技而做出的设定。

Check! 隐藏要素

1、选择主角队通关一次，并且分数达到50000就可使用八神庵。

2、选择饿狼队通关一次，并且分数达到50000就可使用吉斯·霍华德。

3、出现八神和吉斯后可以使用K'队做援护，方法是选择最后一个人的时候，将光标移到屏幕最下面出现的英文Extra Striken处，然后按A键就可以了。

4、单人模式下选择Very Hard的难度通关一次，并且分数达到50000就可以使用山崎龙二作为援护，使用方法同上。

银河战士：融合

ACT ●任天堂●2002年11月17日
●1人●64Mb

Check! 作品背景

本作是《银河战士》系列时间线上的第4代正统续作，故事情节承接SFC上的《超级银河战士》，萨姆丝再次被银河联邦派到SR388协助进行科学考察研究，然而自从上次来到这里后SR388似乎发生了某些变化……考察中萨姆丝遇到了一种从未见过的奇异生物——神秘的原生态病毒寄生体X，在萨姆丝没有察觉的时候悄悄地附在了她身上。返回科空间研究站途中萨姆丝身上感染的X开始发作，使她失去了意识，飞船失去控制。所幸在飞船撞毁前自动救生系统把座舱弹射了出来，银河联邦的医疗组救下了萨姆丝。在抢救过程中发现X已经大面积地侵蚀她的能量装甲和身体，迫不得已进行手术剥离她被感染的装甲，而对侵入神经系统的X则只能用密特罗德疫苗来消灭。联想到在宇宙海盗基地ZEBES的经历，萨姆丝意识到，她被密特罗德救了两次。



Check! 游戏情节

这次意外事故使得萨姆丝的外表与身体都发生了巨大的变化，宛如是一次新生，这恐怕是她至今所遇到的最大的危机。然而事件并没有到此为止，在SR388上空的空间研究站发生了不明事故，刚刚从死亡线上挣扎过来的萨姆丝立即前往调查。进入空间站后她发现这里已经完全被X占据了，里面布满了被X模拟的各种危险生物，其中甚至还有模拟了她自己最强能力的SA-X。她还发现这个空间站实际上是用于密特罗德军事应用研究，而银河联邦也对有更高军事价值的X发生了兴趣，为了消灭X，萨姆丝启动了空间站的自我毁灭系统，把它撞向了SR388。

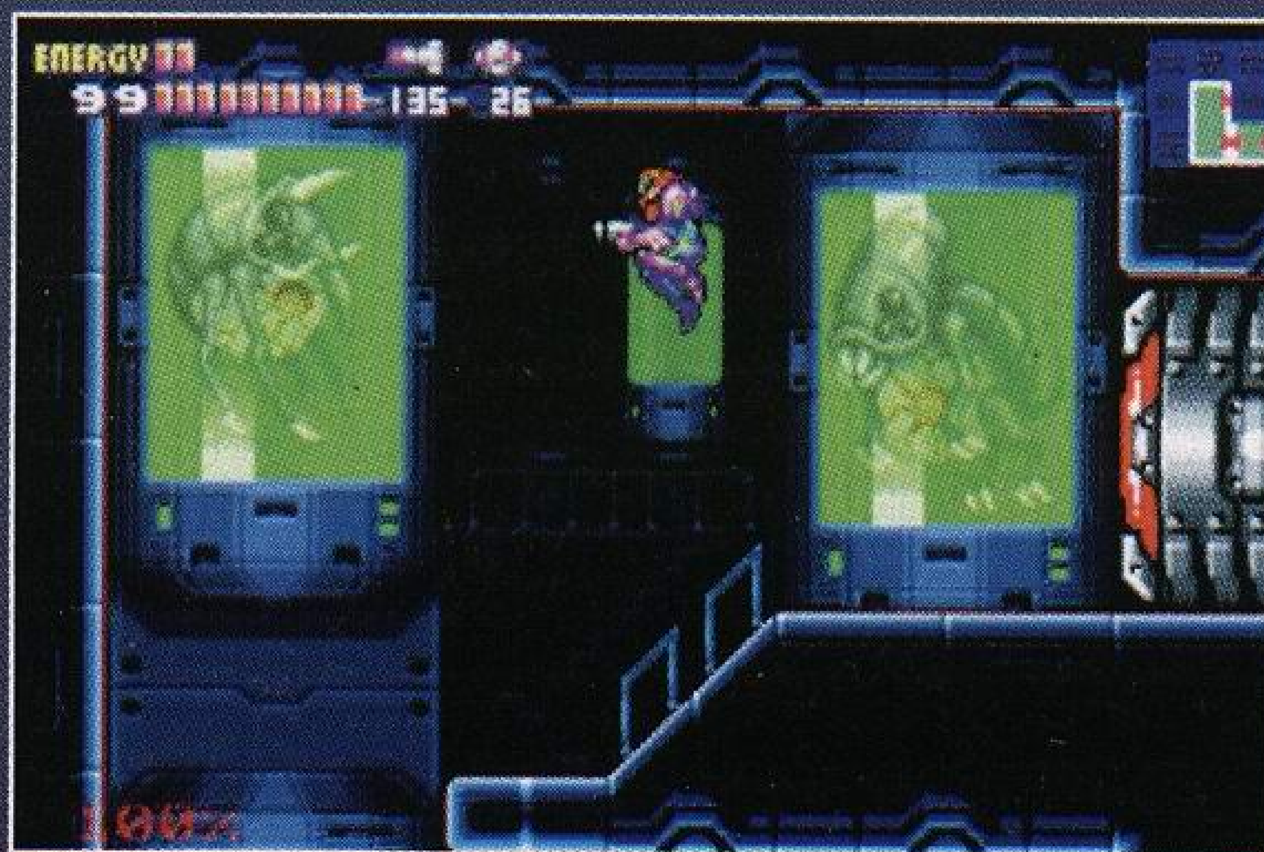


Check! 革新之处

与《超级银河战士》相比，《融合》的风格变化非常之大，首先就是萨姆丝的装甲，由以前魁梧的金属质装甲变成了紧身服，颜色也由漂亮的金黄色变成了蓝色，上面还有很多奇怪的黄色装饰，头盔也略有变化，正上方多出一个三角形状。萨姆丝原有的飞船被撞毁后改乘的飞船也变成了蓝色，而且是从飞船下方走出飞船，不是《超级银河战士》里的上方。游戏环境不再是孤寂荒凉的行星，而是一个高科技的空间研究站，里面有着各种现代化设备。萨姆丝获得各种能力也不是靠鸟人族的遗留物，主要是进行数据下载和吸收大型X细胞核。从这一大堆变化来看，本作可以说是对整个《银河战士》系列的完全颠覆。

Check! 同伴增加

《融合》还在一定程度上强化了剧情部分，会经常出现大段的萨姆丝内心独白，还多出了一个电脑同伴亚当作为她的指令官来下达任务通报情况。一贯以来萨姆丝都是孤独地冒险，本作中的大量对话曾一度让很多老玩家很不适应，认为严重干扰了投入感和自由探索度，不过这个新变化还是被人们接受了，毕竟通过对话可以更多地了解孤高战士萨姆丝的内心世界。



←游戏采用的是横版卷轴背景，在闯关部分则是集合了动作类和射击类游戏的要素。

游戏单间

Fire Emblem 火纹圣殿

Hire Emblem World Map

The Akaneia Continent

アカネイア大陸全図

圣战之传说，苍焰之轨迹，不熄的火焰，永恒的纹章！火纹圣殿再开，继承光之遗产的圣战士，续写人龙之殇的神话……　□主持 / 包子

《新·暗黑龙与光之剑》的感言

大饼脸人设的真谛



↑其实大饼是种颓废的非主流的华丽的艺术…

说起这作的人设，在年初刚公布游戏画面的时候。有人看到了大饼脸后就咬了咬牙，狠了狠心，决定放弃了。理由是这大饼践踏了大家心目中白马王子的光辉形象，甚至击垮了FE系列历代王子形象的底线……

虽然并不能否认士郎正宗的画功，但是。面对这次的人设，多少还是让人感觉有点接受不了。果然两种截然不同的风格融汇到一起多少还是有些奇怪的。刚入手游戏的时候，看着灰蒙蒙类似TRS地图风格的画面外加那圆滚滚胖嘟嘟的大饼脸，心一下凉了半截。有种死气沉沉的背景里，一堆娃娃脸的小孩在打仗的感觉。而且游戏中用的头像还不如士郎正宗画的插画好看呢，看了更是让人觉得今年夏天很凉爽……

再看到某位蓝发的弓箭手一脸“从小喂苦瓜汁长大”的苦相，都不忍心让他去扛着那么沉重的弓去翻山越岭的争战了，直接扒下武器扔敌人堆里，然后伴随着“哗……”的一声，世界清静了很多。如此反复了几次，突然领悟了大饼脸的真谛了。以前玩了这么多年这个系列的作品，就连死一个NPC村民都心疼不已从头再来。现在看着这些大饼脸，即使是还没有说的的同伴，也有直接砍死的冲动。觉得他们死了反而是种解脱，反正早晚也是要死的，如果说得后再死岂不是便宜了敌人？那可是大好的经验啊！（“老乡见老乡，俩眼露凶光”的含义，我终于深刻体会到了－ －+）。突然想起《封印之剑》里的刚萨雷斯，顿时觉得他其实他也不



↑苦瓜脸同学在初代和《纹章之迷》的时候其实还是一脸正气的小正太，最多算有点忧郁的气质，但是这作一上来，整个人都苦瓜了……



↑神龙王娜基的原创形象到还算非常不错，可惜如果想见到她就要让琪琪去领便当……

是很丑，至少不大饼……

果然这次的大饼脸就是为了减轻玩家心中对死去同伴的不忍和罪恶感么？大概90%的玩家最后剩下的同伴都是非常近似的，因为游戏流程中相貌还算好看的也就那十几个。再加上想进外传系统就必须保持军中固定的人数。所以，长的丑的能力弱的出场晚的都去领便当吧，我是不会有一丝同情的……

BUG兄弟的逆袭

如果说按照当年赛亚人访问地球时，测试出来的地球人平均“战斗力”只有5的这个可悲的数值来计算。那么这作的bug兄弟肯定会被当成外星人追杀了。ウルフ（沃尔夫）的综合成长点数居然达到了恐怖的445，名列全军第一，为“弓箭手代表队”摘取了宝贵的金牌。（这一刻，乌索普灵魂附体，主角龙女剑豪佣兵泪流满面。）而位居第二的银牌获得者ザガロ（扎卡洛）也有435。这个数值在历代的火纹中都达到了巅峰。尤其在这作普遍成长率都大大削弱



↑绝对防御的守备满点的血牛，除了爬的慢没有缺点……

的情况下，更是让人感觉这是一个BUG。

取得铜牌的自然就是龙族了。以往系列的龙女，因为出场晚，所以在最后练级的时候都会发现成长不错，这是因为为了克制最终BOSS，而且有龙族的成长加成。但是如果与本作这对恐怖的BUG兄弟相比。龙女琪琪和神龙王娜基的成长总和才只有292，在这个赤裸裸的数值下，这两个在以往一直被忽略的板凳成员一下子就成了叱诧风云的战神。

不过他们登场时就是上级职业，升级空间不是很大，而且职业还是弓骑。如果不是因为本作有平行转职，恐怕仍旧会是扒了武器排队领便当的命运。但是如果转职成了将军，那就一夫当关万夫莫开了。扒下武器，借助铜墙铁壁的防御，然后让我方要练级的同伴转职成可以远程攻击的职业，然后站在他们后面无耻的占对方便宜。（果然即使我们的部队不去偷窃抢夺敌人的武器道具，但是仍旧是在用卑鄙无耻的手段啊。）



↑二号血牛，绝对的生化武器，速度居然也到了满点。绝对的主力。

而由于这次的火纹新作加入了平行转职的新要素，所以计算公式重新洗牌了。为人物的本身成长率加上职业的成长率。所以这样无形中就又提升了角色的成长潜力以及能力数值，比如BUG兄弟转将军后的速度成长不是很理想。为了避免敌人的追击，可以转成佣兵，一下就有8点速度能力加成。所以，根据不同的需要，转职成不同职业后，对攻略战术上很有帮助。尤其是在H5难度下，进入斗技场时，多了8点的速度，可是大大提升了活着出来的几率。（虽然这作角色的性命不值钱，寒……）

不过对于BUG兄弟这样的怪物，以那么高的能力来看，即使被对方杂兵每次都追击，也是不用担心的……

PSP模拟游戏推荐

□文责/八房

大家好，我们又见面了啊。上次向大家推广的《格兰蒂亚》和MARIO2大家有玩吗?话说我自己也玩了，超级玛丽果然还是很难啊……我挂在了4-3就失去信心了……号称动作游戏达人的一狼君也在7-3止步，大家要是有能打穿的一定要发图让我等瞻仰一下。说来最近PSP上的游戏实在有些乏善可陈，只有梦幻之星还算是小流行了一阵，今次就翻翻梦幻之星的老底吧。

梦幻之星 千年纪的终结

机种：MD	发售日：1993年12月17日
类型：RPG	厂商：SEGA

故事发生在10多年以前(好冷的开始啊……)，区别于我们今天玩到的刷装备网游，当年的梦幻之星还是一个RPG系列。这个系列的发展经历也和当时的大多数同类游戏一样：先是初代凭借新颖的近未来的题材以及相对完善的素质取得了成功，然后二代、三代逐渐引入了先进的系统。系列的二代加入了多角色选择系统，玩家可以从各种队员中自由搭配队伍。三代则加入了世代传承，第一代男主角和不同女主角结婚,子代的剧情将完全不同。系列的剧情也有传承关系,从1到4，故事都在围绕着星系内的人们与星球黑暗原力（这啥）的斗争展开。

新颖的系统和风格独特的题材设定使得系列一炮而红，在MD时期，系列的本篇和外传作品四处开花，世嘉也赚了不少。不过三代之后，世嘉面临了一个抉择——陷入瓶颈的系列该如何走下去呢?经过慎重的考虑，世嘉做出了大胆的选择：终结系列。

本次介绍的第四作便是系列的收山之作。故事发生在三代的一千年后、随着轮回时间的迫近，黑暗原力的阴影又一次笼罩在古兰太阳系，而勇者——一位战斗学校的学生，也踏上了旅途。作为一款RPG游戏，本作的基调厚重而朴实，系统简约而完备，主角要奔走于太阳系的各个惑星之间，结识各种各样的同伴，经历各种事件。其中既有主角与女主角相恋的温情戏，也有牺牲、离别等气氛沉重的戏码。作为游戏本身来讲，同伴的选择、锻炼，BOSS战术的搭配和武器收集也颇有值得研究之处。当玩家最后站在黑暗原力的面前时，绝对不会有“顺理成章的到这里了”或者“哎呀，真懒得打啊”这种念头,而“靠，总算可以猛抽这家伙了！”“全力打一战吧！”这种激情则会洋溢在玩家心中。

系列完结后数年，世嘉为了赶上网络游戏的大潮，借用了系列作品的一些名词和设定推出了一款带有网游性质的ACT，我们现在看到的梦幻之星时代就此开始。其实直到现在，作品中仍然带有以前的影子，比如古兰太阳系（グラール太阳系）、法击技（テクニック）都是旧名词。单手爪系列的最强武器名叫珐儿之爪（ファルクロー），珐儿正是千年纪终结的主人公，而作为试验体的她正是“新人”（ニューマン）的先祖。

梦幻之星系列的起源



←那个时代的画面真让人怀念啊。冒险是从学院开始的。

—★PG小编推荐理由★—

除画面外，不输于DQ4的RPG。系列元祖形态，不看可惜了哦。

雷鸟之翼

机种：CPS2	发售日：1999年
类型：RPG	厂商：Game arts

酝酿变革的创新大作



←恰当的反弹不仅能够保命，更可以做出大量金星，看着就很爽（笑）。

最近例大祭召开，八房作为同人爱好者也收了不少音乐、游戏和画集，当然作为重头的东方地灵殿是一定要收的啦。八房，是射击游戏爱好者呢。所以这次就介绍给大家一款射击游戏名作：雷鸟之翼。

但凡推崇飞机游戏，总不外乎设定优秀，系统独特，打起来很炫这几类，本次这款雷鸟之翼2也是如此。至于火爆的场景我想不用我说，横板射击游戏正因为活动空间大，才需要更猛烈的火力来体现充实感和弹幕美，满屏飞落的金星自然也是“萌点”之一。本作之所以成为名作，关键的一点还是华丽的反弹系统。除了通常的射击，主角还能够启动保护罩，将一定时间内袭来的子弹全部反射，一举轰杀大量敌人并且制造大量金星，这使得游戏从以往的“躲子弹，多吃分”的单调模式中解放出来。如何活用护罩保命？何时使用护罩能得到最高的分数？用或者不用护罩，这个BOSS分别有什么打法？极具研究价值的系统加华丽的画面使得本作在那个英杰辈出的时代独树一帜，留在了玩家的心中。

余谈：说来那个时期也正是传统射击游戏和弹幕射击游戏分家的年代啊，从这款游戏以及同时期的射击游戏来看，弹幕系正在悄悄的发展壮大。雷鸟之翼的敌弹已经具备了一些弹幕的要素，但又倾向于传统射击游戏。哎，可惜那个时代没能尽情在街机厅游玩啊，还好现在有PSP，体验一下那个让人神往的时代吧。

—★PG小编推荐理由★—

啊啊我好想仔细玩地灵殿(被拖走)。场面火爆，系统优秀，值得钻研。

英雄战记

机种：SFC	发售日：1992年
类型：RPG	厂商：Banpresto

说起穿越，最有名的作品恐怕就是机战了，不但不同时代不同世界观的人们能够在机战这个平台上汇聚一堂，机战系列本身还有大量独具魅力的原创角色和机体，其中不乏人气极高者。比如说帅哥基利亚姆（ギリアム・イェーガー）和名机亡灵（ゲシュペンスト）。

呃，我来考考诸位机战饭，上面举的一人一机，最早在哪部作品里出现呢？快去查查——嗯，虽然答什么的都有，不过显然答《第四次机器人大战》的最多——原创主角机嘛。可惜啊，答·错·了·呢！

真·古典激情穿越大戏



←我方从上到下：塞文奥特曼、假面骑士布莱克、高达，最后是亡灵。

闲话休提上图为证，你有没有被SHOCK呢……这啥啊？塞文咸蛋？高达？亡灵？敌人是扎古？没错，这就是今次要介绍的穿越大戏——英雄传说。本作于92年推出在SFC平台上，参战作品(误很大)包括高达、假面骑士、奥特曼以及原创角色——基利亚姆和亡灵(汗)。其实这个东西的设计思路并非与机战同源，而是源自FC时代的ACT名作《SD英雄战记》。既不是ACT又不是战棋，这款奇怪的游戏也就被丢在了时空的夹缝中……其实本作是相当搞笑的呢，且不说这些比机战还要胡闹百倍的东西的剧情怎么糅在一起，光是序章的剧情和对话已经很穿越了，而且，这可是基利亚姆和亡灵的最早登场啊……虽然游戏本身除了搞笑的剧情之外并没有太出彩的地方，不过在这个流行穿越的年代里穿越回去玩一款穿越游戏，不是很有趣么(笑)。

—★PG小编推荐理由★—

剧情搞笑的穿越作，人气角色第一次登场亮相。






□文责/一狼
□美编/伟哥

西格玛和声

NDS RPG ●SQUARE ENIX●2008年8月21日 ●1人/5490日元●512Mbit

“西格马和声”这款游戏是史艾推出的一款推理游戏，发售前由于厂商大肆宣传，不少玩家都一直非常期待。然而实际游戏发售之后却觉得非常失望，游戏的系统不仅烦琐，而且节奏非常缓慢，不少玩家尝试一下之后纷纷放弃。其实，本作的素质还是不错的。很多玩家排斥这个游戏的原因是因为上手比较困难，不熟悉日文的玩家当然会在进行“超推理”的时候非常头大。不过，有了这篇攻略，相信大家就能顺利推理并全部获得S级评价。由于篇幅所限，剧情部分就不给大家详细介绍了，还望谅解。



一气槽攒满之后就可以拖动卡片到上方，执行攻击指令，注意不要失手多点了一下触摸屏，否则就会切换到其他卡片。

标题画面详解

序曲	开始新游戏
再开	读取游戏进度

菜单详解

调查音	调查画面内的可疑位置，使用触摸笔点击即可进行调查。
神降	类似于卡片组合，一张“神”卡一张“曲”卡，通过组合卡片可以改变人物的战斗指令。
式札	使用式札。式札就等于道具，使用后会有不同的效果。注意式札有数量限制，如果式札用完，可以通过打倒神灵来回复式札的数量。
超推理	手帐：可以用来查看自己已经获得的刻音一览。
	超推理を始める：开始进行超推理。
	神灵の落とし物：查看打倒神灵之后所获的战利品刻音。
	真実への欠片：查看目前为止获得的所有“真実への欠片”
システム	セーブ：保存游戏进度。
	ロード：读取游戏进度。
	章の状況：可以直接跳转到其他章节进行游戏。（当前的进度将会丢失）
	用语集：查看游戏中的用语说明。
	コンフィグ：设定游戏的对话速度，数值越小为越快。

战斗系统详解

所有RPG游戏一定都有战斗，本作也不例外。不过本作的战斗系统比较独特，下面就为大家详细介绍。

能量槽

这个游戏的战斗有些像FF系列，属于ATB的战斗系统。我方需要蓄能量槽，能量槽满了才能执行攻击指令，但是与其他游戏不同的是，根据玩家所装备的“神降”，也就是卡片的组合搭配，玩家的3种能力槽所附属的攻击指令也会产生变化。当然，玩家的3个气槽会同时积攒，无论哪一个积攒全满之后都可以直接将卡片移动到上方的空格里执行攻击指令，执行之后气槽就会消失，需等待下次蓄满以后才能再次使用。不过其他两行气槽不会受到影响，积攒满一个即可攻击一次。

方向攻击

比较特殊的是，本作的战斗中，主角不能自由选择攻击方向。玩家如果想对敌人构成攻击，必须依赖卡片上的“前方攻击”、“左攻击”、“后攻击”等指令来选择攻击的方向，倘若该方向没有敌人，那么这次攻击也会落空。执行完任意方向的攻击指令以后，人物的脸也会面向上次执行攻击的最后方向，下次需要再次使用对应方向的攻击卡片，才能更换人物的方向。所以，如果卡片组合以后只有前后这两个方向的攻击指令的话，那么是永远无法对左右两边的敌人构成伤害的，这一点必须注意。



↑游戏中不时还穿插着CG动画，而且还有大量真人语音。

回复

由于作战只有一人参战，所以必须小心各个方向敌人的围攻，好在人物的面对方向不会影响到防御力，只要优先击破对自己威胁最大的敌人即可。在这里编者要给大家提个醒，组合卡片的时候一定要组合出具有回复指令的卡片，这样才能在战斗中随时给角色回复HP。好在每一次战斗之后HP都会完全回复，不会因为上次的战斗结束时HP所剩无几而导致下一次战斗开场就被全灭。此外，回复指令是根据角色的HP比例来决定回复量的，根据角色的“神降”不同，回复量也会有出入，当然，随着等级提高，回复量也会逐渐的提升。



←发现魂之影之后，需要打开菜单选择调查音指令，才能调查，操作比较烦琐，希望玩家提早适应。

经验值

类似于RPG游戏，本作中也有着经验值的设定。在游戏中移动也是踩地雷式的随机遇敌，战斗之后可以得到一定的经验值。当经验值达到一定即可升级，角色的攻击力、防御力以及HP上限都会有所提升。当然，每一关敌人的能力都是固定的。如果觉得敌人的实力太强难以应付，可以回去再次挑战以前的关卡锻炼角色的等级，等人物能力变强以后再来继续挑战。

切换特技

每一个能量槽可以附加多个技能，如果想要在这些技能中切换，只要点击一个能量槽上的卡片即可，不过，正在使用中或者等待使用中的卡片无法进行切换。每次点击卡片，卡片都会在默认的顺序中往下翻一张，直至循环。当然，敌人也有特技可以封住我方的技能，需要用回复卡片才能解除，或者等待一定时间内自动解除。



神降系统详解

利用卡片组合改变女主角的神降，就等于RPG游戏的转职，不同职业的能力和攻击方式都略有不同。

神降特长

术系（时空の札使い、伟大なりし术者、丽しの魔法娘々）：擅长全体攻击，随着级别的提升回复力也会逐渐增加。

剑系（暗を切る骑士、历史を导く剑匠、天然少女剑士）：擅长正面和前方攻击。

铳系（冒险する狙击手、真实に挑む铳手、神圣机关铳少女）：擅长左右攻击和追攻击。

以上各种职业虽然都有各自的擅长，但是也有相应的弱点。

时空の札使い

获得方法：无，初期拥有的职业。

攻击方法	
左气槽	大停止(丑)、全周大攻击(寅)、正面攻击(辰)、全周超停止(亥)、弱自动战斗(子)
中气槽	右攻击(午)、左攻击(未)、曲防御(猫)、大瞬杀法(酉)、自己回复(机)
右气槽	追攻击(巳)、后弱攻击(戌)、回复(卯)、广范瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)

暗を切る骑士

获得方法：第一乐章之后取得。

攻击方法	
左气槽	追弱攻击(巳)、正面强攻击(辰)、全周攻击(寅)、弱自己回复(机)、全周停止(亥)、超自动战斗(子)
中气槽	右攻击(午)、左攻击(未)、曲防御(猫)、回复(卯)、广范大瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)
右气槽	后微攻击(戌)、停止(丑)、瞬杀法(酉)

冒险する狙击手

获得方法：SP达到20即可获得。

攻击方法	
左气槽	追大攻击(巳)、右攻击(午)、左攻击(未)、后攻击(戌)、
中气槽	正面攻击(辰)、回复(卯)、微自己回复(机)、广范瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)
右气槽	全周攻击(寅)、弱停止(丑)、弱瞬杀法(酉)、弱曲防御(猫)、全周大停止(亥)、自动战斗(子)

伟大なりし术者

SP达到100并且拥有式札“巳”的时候即可获得，属于“时空の札使い”的上级职业。

攻击方法	
左气槽	大停止(丑)、全周大攻击(寅)、正面攻击(辰)、全周超停止(亥)、弱自动战斗(子)
中气槽	右攻击(午)、左攻击(未)、强曲防御(猫)、大瞬杀法(酉)、超自己回复(机)
右气槽	追弱攻击(×)、后弱攻击(戌)、大回复(卯)、广范瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)

真实に挑む铳手

SP达到150、并且已经拥有式札“丑”的时候即可获得，属于“冒险する狙击手”的上级职业。

攻击方法	
左气槽	追超攻击(巳)、右大攻击(午)、左大攻击(未)、后攻击(戌)
中气槽	正面攻击(辰)、回复(卯)、微自己回复(机)、广范瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)
右气槽	全周大攻击(寅)、弱停止(×)、弱瞬杀法(酉)、弱曲防御(猫)、全周停止(亥)、自动战斗(子)





历史を导く剑匠

SP达到200并且拥有式札“酉”的时候即可获得，属于“暗を切る骑士”的上级职业。

攻击方法	
左气槽	追弱攻击(巳)、正面超攻击(辰)、全周弱攻击(寅)、微自己回复(机)、全周停止(亥)、超自动战斗(子)
中气槽	右弱攻击(午)、左弱攻击(未)、曲防御(猫)、回复(卯)、广范超瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)
右气槽	后微攻击(戌)、停止(丑)、大瞬杀法(×)

天然少女剑士

SP达到750并且拥有式札“机”的时候即可获得，属于“历史を导く剑匠”的上级职业。

攻击方法	
左气槽	追微攻击(巳)、正面神攻击(辰)、全周弱攻击(寅)、微自己回复(×)、全周弱停止(亥)、超自动战斗(子)
中气槽	右弱攻击(午)、左弱攻击(未)、曲防御(猫)、回复(卯)、广范超瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)
右气槽	后微攻击(戌)、大停止(丑)、超瞬杀法(酉)

神圣机关铳少女

SP达到500并且拥有式札“亥”的时候即可获得，属于“真实に挑む铳手”的上级职业。

攻击方法	
左气槽	追神攻击(巳)、右超攻击(午)、左超攻击(未)、后大攻击(戌)
中气槽	正面大攻击(辰)、回复(卯)、微自己回复(机)、广范瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)
右气槽	全周大攻击(寅)、弱停止(丑)、弱瞬杀法(酉)、弱曲防御(猫)、全周弱停止(×)、自动战斗(子)

丽しの魔法娘々

SP达到999并且拥有式札“申”的时候即可获得，属于“伟大なりし术者”的上级职业。

攻击方法	
左气槽	超停止(丑)、全周超攻击(寅)、正面攻击(辰)、全周神停止(亥)、弱自动战斗(子)
中气槽	右弱攻击(午)、左弱攻击(未)、超曲防御(猫)、大瞬杀法(酉)、神自己回复(机)
右气槽	追弱攻击(巳)、后弱攻击(戌)、超回复(卯)、广范瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)

攻略研究

式札系统详解

式札可以理解为这个游戏的道具，当然也有数量限制，不但能在移动中使用，战斗时也能派上用场。

式札使用效果

在菜单画面中选择式札以后即可使用，可以发挥各种各样的效果。

名称	效果
回归	直接传送到“大时计の间”
看破	可以随机发现一个“魂之影”
不可视	在移动中不会遇到逢魔
停止	阻止“业逢魔”和神灵的移动
交换	让自己和“业逢魔”或者神灵交换位置
断绝	使用时所在的章节，完全回避一切和逢魔的战斗

式札特技效果

技能名	效果
正面攻击	给前方敌人一体伤害
右攻击	给右侧敌人一体伤害
左攻击	给左侧敌人一体伤害
后攻击	给后方敌人一体伤害
追攻击	随机攻击敌人一体
回复	回复自己的HP
全周攻击	给敌人全体构成伤害
停止	给前方敌人一体伤害，同时追加效果“停止”
瞬杀法	给前方敌人一体伤害，或者即死
全周停止	向敌人全体施加“停止”效果
自动战斗	连续发出3次“追攻击”
广范瞬杀	向前方的全部敌人施加“瞬杀法”的效果
曲防御	一定时间内异常状态无效
自己回复	一定时间内HP缓慢回复



←遭遇到业逢魔就会发生战斗，最好把握对方的行动路线及时回避。



式札获得方法一览

式札名称	印	技能	神降	使用	获得方法
キュウソ	子	自动战斗	冒险する狙击手	不可视	第五乐章评价A以上
テツギュウ	丑	停止	真实に挑む铳手	回归	第二乐章评价A以上
ジュウオウ	寅	全周攻击	暗を切る骑士	停止	第一乐章评价A以上
ゲッセイ	卯	回复	时空の札使い	回归	初期拥有
リュウジン	辰	正面攻击	时空の札使い	看破	初期拥有
オロチ	巳	追攻击	伟大なりし术者	看破	初期装备“神”
ワカコマ	午	右攻击	冒险する狙击手	看破	初期拥有
ヨウシン	未	左攻击	暗を切る骑士	不可视	初期拥有
ショウジョウ	申	广范瞬杀	丽しの魔法娘々	停止	第六乐章评价A以上
シラトリ	酉	瞬杀法	历史を导く剑匠	交换	第三乐章评价A以上
イヌボエ	戌	后攻击	冒险する狙击手	不可视	初期装备“曲”
ヤマクジラ	亥	全周停止	神圣机关铳少女	停止	第四乐章评价A以上
ミツネコ	猫	曲防御	时空の札使い	交换	解开“神灵の落とし物”
カラクリ	机	自己回复	天然少女剑士	交换	里三乐章评价A以上
ニンギョ	鱼	全周神攻击	暗を切る骑士	断绝	第死乐章评价S

流程攻略详解

正常游戏一共有六个章节，当满足一定条件以后就会开启隐藏的“里三乐章”和最后的“死の乐章”。

第一乐章 老雀毒杀事件

刻音获得方法

	刻音名称	获得场所
12时	谁も毒を…	宽ぎの居间
	トマトが嫌いな少女	宽ぎの居间
	杀人予告?	宽ぎの居间
	メイドは自杀?	命脉の厨
11时	ワイン	命脉の厨
	厨の佳子	命脉の厨
	静马は居间に	宽ぎの居间
	メイドが食事の准备	宽ぎの居间



“真实への欠片”一览

序号	时间	获得地点
1	11时	命脉の厨（右下角）
	12时	大时计の间（钢琴前）
2	9时	黑上の馆ホーム（左上角）
3	12时	黑上の馆ホーム（右下角）
4	12时	宽ぎの居间（左下角）
5	9时	清净の庭（阳台）

超推理

卡片放置:

■①□②■
□⑦■⑨③
□□⑧□□
⑥□⑤□④
■□■□■

刻音:
①YES
②谁も毒を…
③杀人予告?
④YES
⑤ワイン
⑥人物刻音 黑上静马
⑦静马は居间に
⑧メイドは自杀?
⑨厨の佳子

攻略流程：玩家开始游戏时是在12时，调查完两个有魂之影的场景之后，即可转换时间到达11时（不转换到9时也不会影响到主线任务过关）。之后在11时调查完两个有魂之影的场景，然后进行超推理。最后“大逢魔”就会在





←和神灵战斗之后，不但能得到战利品，有时候还能回复式札的数量。

指定场所内出现，移动到该处即可进行BOSS战。（使用第二章以后获得的“神降”再进行这一章节的话，人物的台词会有一些变化。）

如果对自己超推理的结果不满，可以打开菜单使用“再推理”指令来重新推理，但是，如果玩家选择超推理的场所就是BOSS“大逢魔”所出现的场所的话，推理结束之后就会直接进入BOSS战而无法再次进行推理，这一点必须留意。此外，第一章的BOSS战场所只在“寛ぎの居间”和“命脉の厨”这两个场景出现，所以最好在其他场景内完成超推理为好。即使不把全部的“真实～の欠片”收集完毕也不会影响到过关评价，当然，对于有收集嗜好的玩家来说，还是有必要把这些物品全数入手的。

第二乐章 二阶で消えた女 名探侦来る

刻音获得方法

	刻音名称	获得场所
16时	ユリ子の死	开场剧情结束后自动获得
	2阶から下りていない	开场剧情结束后自动获得
	厨の佳子	命脉の厨
	ホームからの物音	宽ぎの居间(地图南侧)
	2人で玉突き	消闲の娱乐室
	列车上の染み	馆の回廊 南（地图东侧，回廊下面的红色闪光点）
	落ちたツタ	馆の回廊 南（地图东侧出口附近）
15时	ユリ子は2阶にいった	宽ぎの居间（地图南侧）
	诱ったのは静马	八弘の间
	键を借りた佳子	馆の回廊 北东（右下侧）
17时	键を开けた佳子	馆の回廊　南东
	静马は密室で…	雪白の间
	驱けつけた大婆	雪白の间
	驱けつけた执事	雪白の间
	佳子の悲鸣	夕月の间
	部屋の外から大婆の声	夕月の间
18时	佳子だけが通った	宽ぎの居间(地图南侧)
	休憩を挟んだ２人	宽ぎの居间(地图南侧)

“真实への欠片”一览

序号	时间	获得地点
1	16时	宽ぎの居间(魂之影稍微往下的地方)
2	15时	宽ぎの居间（南侧的楼梯下方）
3	15时	馆の回廊（北侧的桥中央）
4	15时	八弘の间（左边楼梯上面）
5	17时	七贤の间（左侧）
6	15时	大时计の间（南侧右下角）
7	18时	命脉の厨
8	17时	清净の庭(中央的两棵树干之间)

超推理 ○第一阶段(第一次)

卡片放置：

□①□②■
□■③□□
□□■□□
□⑤□□□
④■⑥□□

刻音：
①2阶から下りていない
②YES
③ユリ子は2阶にいった
④列车の上の染み
⑤落ちたツタ
⑥ホームからの物音

超推理 ○第一阶段(第二次)

卡片放置：

□①□□□
②■③□□
□④■□□
□⑥□□□
⑤■⑦□□

刻音：
①2阶から下りていない
②ユリ子は2阶にいった
③佳子だけが通った
④ねねの真实の证言(推理时自动获得)
⑤列车の上の染み
⑥落ちたツタ
⑦ホームからの物音

超推理 ○第2阶段

卡片放置：

■①□②■
□□⑦□□
□⑥■⑧□
□□⑨□④
■⑤□③■

刻音：
①静马は密室で…
②YES
③键を借りた佳子
④键を开けた佳子
⑤NO
⑥厨の佳子
⑦驱けつけた执事
⑧休憩を挟んだ2人
⑨2阶から落とされた(在第1阶段推理时获得)

攻略研究



攻略流程：玩家开始游戏是在16时，先调查完全部的魂之影，之后再到大厅移动到15时。在15时调查完刻音之后，进行超推理。之后会发生剧情，即可传送到17时。在17时调查“雪白の间”的魂之影之后即可移动到18时。在18时分别调查“黑上の驿ホーム”（画面南西侧）和“宽ぎの居间”（画面南侧）的魂之影。之后再次进行超推理。推理完毕后即可到“黑上の馆ホーム”进行BOSS战。

从本章开始神灵和业逢魔开始登场。神灵姑且不论，业逢魔的实力非常强劲，尽量避免和它正面交锋。此外，业逢魔的能力会随着玩家的等级而逐渐提升，所以即使玩家把级别修炼的再高，遇到业逢魔还是会有被击败的可能性。

打倒神灵之后有一定概率留下“神灵の落し物”，注意部分是对玩家的战斗有严格限制的，比如某个神灵必须要玩家在战斗中更换“神降”才能获得“神灵の落し物”。获得全部的“神灵の落し物”之后即可在超推理菜单里进行摆放，之后可以获得新的“式札”，同时“里三乐章”开启。

第三乐章 黑上馆の杀人

刻音获得方法

	刻音名称	获得场所
18时	谁も毒を…	开场剧情结束后自动获得
	静马は厨	命脉の厨
	静马の左腕	命脉の厨(在ネオン为狙击手系神降的状态下)
	ねねは升降机で…	命脉の厨(右侧深处的升降机)
	部屋の中で物音	馆の回廊 北东
	娱乐室には键が…	馆の回廊 东
	マスターキーは…	馆の回廊 东
	佳子は娱乐室の前	馆の回廊 东
19时	姬笼ユリ子の死	消闲の娱乐室 南侧
	不通の电话	消闲の娱乐室 南侧
	娱乐室の升降机	消闲の娱乐室 北侧(右上角)
20时	坏された无线机	黑上の馆ホーム 中央
	黑上の家纹	黑上の馆ホーム 中央
	静马の死	黑上の馆ホーム 中央
	ねねは部屋にいない	夕月の间
	佳子の自杀?	绮罗の间
	大婆の死、再び…	七贤の间
	药剂のカプセル	七贤の间
	みつけた写真	七贤の间（右上角）
17时	ユリ子の认断书	雪白の间(调查魂之影后，再调查床附近）
	大婆は二重人格?	馆の回廊 北东(东侧)

“真实への欠片”一览

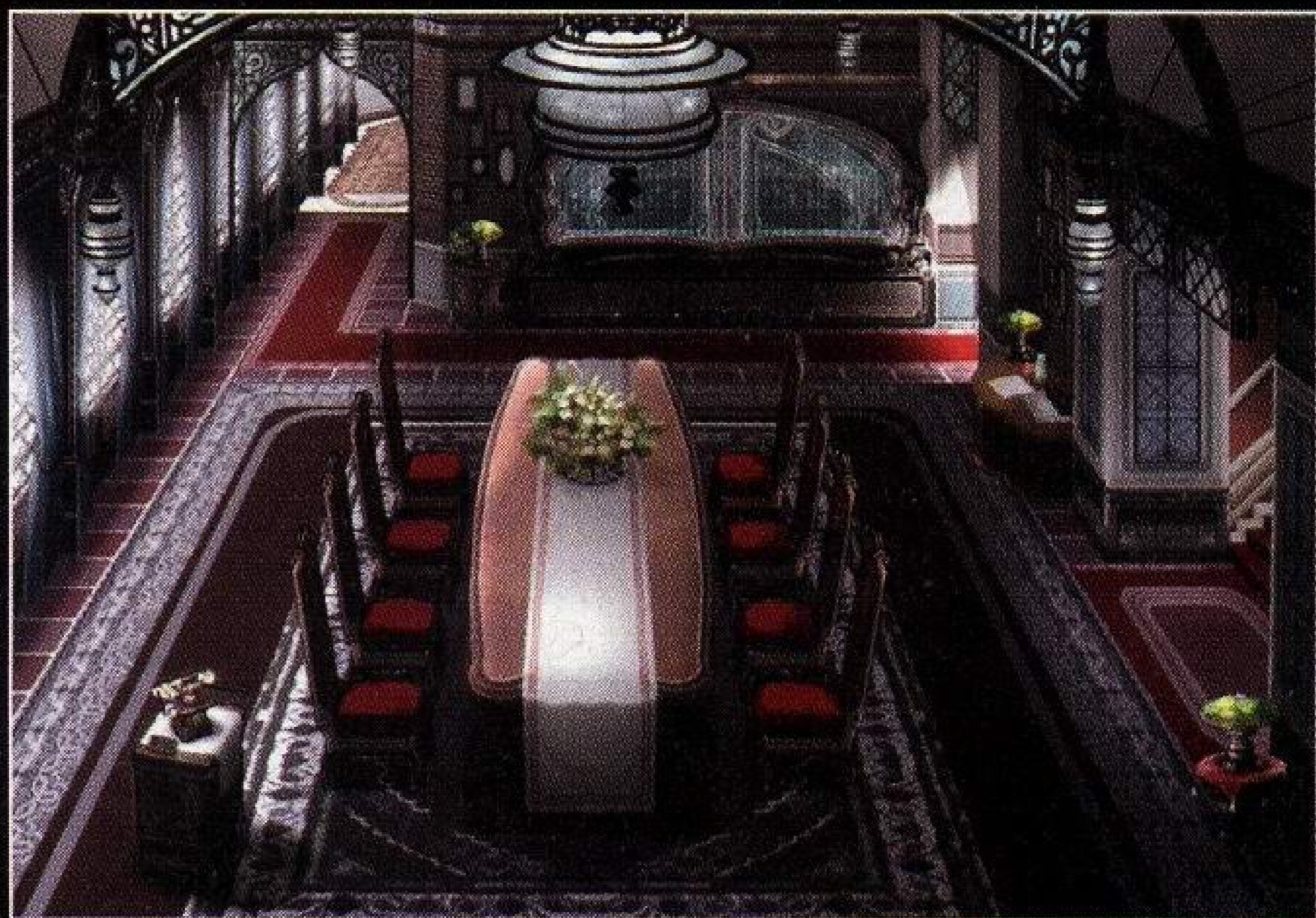
序号	时间	获得地点
1	18时	大时计の间（钢琴前）
2	18时	清净の庭（汽车旁边）
3	19时	络缲りの间
4	19时	黑上の馆ホーム(左画面的右下角)
5	18时	馆の回廊　北（右侧）
6	20时	绮罗の间（台阶上面，桌子前）
7	20时	黑上の馆ホーム（中央）
8	17时	命脉の厨（右下）
9	17时	馆の回廊　东（南侧）

超推理　○第1阶段

卡片放置：

□□□□□
□□□④□
①■②■⑤
□③■⑥□
□□□□□

刻音：
①谁も毒を…
②姬笼ユリ子の死
③谁にも杀せない(推理时自动获得)
④静马は厨
⑤佳子は娱乐室の前
⑥容疑者たちのアリバイ(推理时自动获得)



超推理　○第2阶段

卡片放置：

■⑨□⑤■
⑩①□□⑥
②■③□□
□④■□⑦
□□□⑧■

①娱乐室には键がかかっていた
②マスターキーは佳子が
③ねねは升降机で…
④娱乐室の升降机
⑤ねねは部屋にいなかった
⑥大婆の死、再び…
⑦静马の死
⑧佳子は2阶にいた?
⑨不通の电话
⑩坏された无线机



↑游戏的每一章节都是一个平行世界，第一章中已经死去的静马在其他章节也会出现。

"真实への欠片"一览		
序号	时间	获得地点
1	18时	大时计の间（钢琴后面）
2	17时	消闲の娱乐室（赌桌下面）
3	17时	馆の回廊 南(通往东南侧的入口)
4	18时	七贤の间（左边的竹子）
5	19时	络缲りの间
6	19时	稀人の间
7	19时	黑上の馆ホーム（右侧）

超推理 ○第3阶段

卡片放置：

□□□⑥□
□□⑤■⑦
□②□□□
①■③□□
□④□□□

刻音：
①不可解な大婆の死
②部屋の中で物音
③药剂のカプセル
④大婆は二重人格?
⑤黑上の家纹
⑥大婆の部屋でみつけた写真
⑦ユリ子の部屋にあった诊断书

攻略流程：玩家开始会在18时开始游戏，调查完全部的魂之影之后，即可转移到19时。继续在19时调查全部的魂之影之后，进行超推理。之后会发生剧情开启20时的传送，之后继续在20时调查完魂之影之后，即可传送到17时。最后在17时调查全部的魂之影之后，即可进行超推理。推理完毕后到二层进行BOSS战。

里三乐章 渡り廊下の女

刻音获得方法		
	刻音名称	获得场所
18时	ユリ子の发见	开场剧情结束后自动获得
	执事と佳子の会话	馆の回廊 南西
17时	茶会	清净の庭
	静马の死亡	八弘の间
19时	大婆の目击	清净の庭
	铳声后の行动	馆の回廊 南东(画面北侧)
	执事の部屋には键が…	馆の回廊 南东(画面北侧)
	血痕	馆の回廊 南东(画面北侧) 络缲りの间(门上的血迹)
	执事の遗体	络缲りの间
	マスターキー	络缲りの间

超推理 ○第1阶段

卡片放置：

①■②□□
□③□④□
□■⑦■⑤
□□□⑥■
□□□□⑧

刻音：
①ユリ子の发见
②静马の死亡
③静かな铳声(推理时自动获得)
④执事の遗体
⑤执事の部屋には键が…
⑥铳声后の行动
⑦鸣り响いた铳声(推理时自动获得)
⑧血痕

攻略研究

超推理 ○第2阶段

卡片放置：

■②■③□
①□④■□
□□□⑤□
□□⑥■⑦
□□□□□

①YES
②ユリ子は铳声前に死亡(推理时自动获得)
③大婆の目击
④异なる铳声
⑤犯人の意图(推理时自动获得)
⑥人物刻音 黑上佳子
⑦执事と佳子の会话

攻略流程：本关是第三章的隐藏剧情，开启条件就是要获得4块"神灵の落とし物"，并在超推理中放置完毕即可。进入本章以后首先在18时和17时这两个时段内调查魂之影获得刻音，之后会发生剧情开启19时的传送功能。接着只要再把19时的刻音全部获得完毕以后，再进行超推理，然后在二楼"八弘の间"即可进行BOSS战。本关的敌人实力比较强劲，而且获得的经验值也相对较少，建议大家最好先完成后面的关卡，等自己的等级提升至一定水平以后再回来挑战本关，反正本关也不是主线剧情必须，开启隐藏关卡时再回来挑战也不迟。





←不要忽视了画面的每一个角落，很可能会有隐藏的刻音存在，照着本篇攻略提示的场所仔细调查即可。

第四乐章 皆杀しに至る时

刻音获得方法		
	刻音名称	获得场所
16时	黑上头首の死	大时计の间
	メイドの死	命脉の厨
	ゆうの死	清净の庭
	佳子の死	绮罗の间
	佳子の部屋は密室?	绮罗の间
	落ちていた键	绮罗の间
	执事の死	络缲りの间
	麟の母亲の死	消闲の娱乐室
	竹の死	七贤の间
	大婆の死	香散草の间
	竹の作った汉方药	七贤の间/右侧に光(必须先在15时调查七贤之间的魂之影)
15时	大逢魔を倒した2人	大时计の间(转换到15时自动获得)
	ゆうとねね	清净の庭
	静马が感じた疑问	八弘の间
	竹の作った汉方药	七贤の间
	芙蓉と佳子の会话	稀人の间
	??	消闲の娱乐室(门上的光)
14时	佳子とユリ子の会话	命脉の厨
	执事は大婆から…	香散草の间
	静马と芙蓉の会话	宽ぎの居间
	执事の盗み闻き	宽ぎの居间
	ゆうとねねの会话	天道の间
	键を借りた执事	绮罗の间
	电报を盗み见る执事	稀人の间

"真实への欠片"一览		
序号	时间	获得地点
1	15时	清净の庭(长凳左边)
2	15时	消闲の娱乐室(右下角)
3	15时	大时计の间(左侧)
4	15时	八弘の间(最深处)
5	14时	八弘の间(最深处)
6	17时	黑上の馆ホーム(右下角)
7	14时	夕月の间(右下角)
8	17时	宽ぎの居间

超推理 ○第1阶段

卡片放置：

■①□②■
□□□□□
□□□□□
□□□④□
□□③■⑤

刻音：
①佳子の死
②NO
③佳子の部屋は密室?
④落ちていた键束
⑤键を借りた执事

超推理 ○第2阶段

卡片放置：

□□□④■
①■②□⑤
□③□□□
□■□□⑦
□□□⑥■

刻音：
①黑上头首の死
②麟の母亲の死
③メイドの死
④厨での佳子とユリ子の会话
⑤竹の作った汉方药
⑥芙蓉と佳子の会话
⑦电报を盗み见る执事

攻略流程：玩家开始游戏是在16时，首先调查完全部的魂之影之后，即可移动到15时。之后在15时调查完全部的魂之影，即可移动到14、17时，分别调查完14时和17时的魂之影之后，即可进行超推理。超推理之后到达"大时计の间"随便传送到任意时间短时，会发生剧情进行BOSS战。



←调查特定的魂之影之后，就可以得到一个刻音碎片。



第五乐章 黑上馆の杀人Ⅱ

刻音获得方法		
	刻音名称	获得场所
19时	毒杀された大婆	开场剧情结束后自动获得
	毒は谁もが…	开场剧情结束后自动获得
	绞杀された竹	七贤の间
	执事を见ていない	七贤の间
	竹の死に梅は…?	七贤の间
	剥きだしのコード	七贤の间(右侧深处的灯)
	死んでいた执事	清净の庭
	清净の庭での会话	清净の庭
	逃げ出したゆう	清净の庭
	坏された机关室	黑上の驿ホーム(西侧)
	ゆうを守るねね	天道の间
20时	居间で佳子の悲鸣	宽ぎの居间(南侧)
	回廊で会った3人	馆の回廊 北东(北侧)
	娱乐室の前でユリ子	馆の回廊 东(北侧)
	芙蓉が键を取りに	馆の回廊 东(北侧)
	密室で杀された佳子	消闲の游戏室(北侧)
	麟の母を见たねね	天道の间
	ゆうとねねのアリバイ	天道の间
	2人の言叶にらぎ	天道の间
21时	式を飞ばすねね	馆の回廊 北
	消えたゆう	天道の间
	让叶の名を继ぐ	宽ぎの居间(南侧)
22时	麟がみつけた母…	消闲の游戏室
	稳かなねねの死	夕月の间
23时	殴杀された静马	黑上の驿ホーム(中央)
	列车のユリ子	黑上の驿ホーム(中央)
	最后に死んだ麟	八弘の间
	残された手纸	八弘の间

"真实への欠片"一览		
序号	时间	获得地点
1	19时	七贤の间(床旁边)
2	19时	馆の回廊 南西(盆栽附近)
3	19时	命脉の厨(左侧)
4	19时	大时计の间(钢琴)
5	22时	消闲の游戏室(魂之影下方不远处)
6	20时	馆の回廊 西(楼梯)
7	21时	馆の回廊 南(左画面边界附近)
8	22时	大时计の间(下画面左侧)
9	23时	八弘の间(熊雕像的脚下)

在这里给大家解释一下"真实への欠片"的具体作用。其实每一个欠片里面都记载着本关惨剧的真相,隐藏着后面超推理的小提示,所以玩家实在觉得麻烦的话可以不收集这些道具。

超推理 ○第1阶段

卡片放置:

■□■□■
①□②□③
④□⑥□⑧
■⑤■⑦■
□□⑨□□

刻音:
①死んでいた执事
②毒杀された大婆
③绞杀された竹
④执事を见ていない
⑤清净の庭での会话
⑥毒は谁もが…
⑦竹の死に梅は…?
⑧剥きだしのコード
⑨犯行は谁にでも可能
(推理时自动获得)

超推理 ○第2阶段

卡片放置:

□□□□□
□⑤■□□
□■④□□
□③■①□
□□②□□

刻音:
①麟の母を见たねね
②居间で佳子の悲鸣
③娱乐室の前でユリ子
④芙蓉が键を取りに
⑤2人の言叶に揺らぎ

攻略研究



超推理 ○第3阶段

卡片放置:

■①□□□
□□□□□
□□□④□
②■③■⑤
□□□□□

刻音:
①NO
②让叶の名を继ぐ
③麟が见つけた母
④最后に死んだ麟
⑤残された手纸



攻略流程：玩家开始会在19时，调查完全部的魂之影之后再转移到20时，接着继续到21时去调查魂之影。调查完21时的“宽ぎの居间”和“天道の间”的魂之影之后，即可移动到22时。在22时调查完全部的魂之影之后，即可移动到23时。最后在23时调查完毕所有的魂之影之后即可进行超推理。之后来到“大时计の间”移动到任意时段时即可发生BOSS战。



↑若想在游戏中传送到其他时段，一律要回到大厅的这个时钟旁边。

第六乐章 未来への供物

超推理

卡片放置：

■③■④■
□■□□□
⑧□□□■
■⑦⑥■①
□■②⑤■

刻音：
①人物刻音 让叶麟
②人物刻音 姬笼ユリ子
③人物刻音 ゆう
④人物刻音 ねね
⑤人物刻音 逢魔人ディクソン
⑥人物刻音 逢魔人クリスティ
⑦馆に起きた现象
⑧いつもの屋敷?

攻略流程：只有这一关的开场是“真实幕开”,其他章节都是“惨剧幕开”。首先玩家从“清净の庭”开始游戏，跟随女主角走到“大时计の间”就会发生剧情。之后再返回“宽ぎの居间”继续触发剩下的剧情。接着前往“黑上の驿ホーム”即可乘坐列车离开黑上之馆。

等待剧情和强制战斗结束以后，顺着重复的路一直前进，不久就会发生剧情。之后会直接转入超推理画面，接着继续前进，在深处进行大逢魔战。接着继续前进还会有剧情。顺着路一直前进，剧情过后是最后的存档画面。接着会有两场杂兵战，杂兵战后面紧接着就是最终BOSS战了。

第死乐章 恐怖の假面

刻音获得方法

	刻音名称	获得场所
15时	ねねの遗体	开场剧情结束后自动获得
	麟の疑问	开场剧情结束后自动获得
	芙蓉と麟の会话	稀人の间
	佳子の拾い物	消闲の游戏室(北侧)
14时	ねねと执事の会话	宽ぎの居间（东侧）
	麟の忘れ物	宽ぎの居间（东侧）
	执事の影	消闲の游戏室(北侧）
16时	佳子のつぶやき	馆の回廊西（北侧）
	佳子の死	绮罗の间（深处）
17时	静马の行动	绮罗の间（面前）
	执事のボタン	绮罗の间(深处,调查中央附近的蓝点）
	芙蓉の死	稀人の间
13时	梅の遗体	香散草の间
	竹の行动	香散草の间
	执事の行动	香散草の间
	芙蓉とユリ子の会话	稀人の间
18时	ゆうの秘密	清净の庭
	マスターキー	清净の庭（调查魂之影左侧的蓝点）
	鍵のかかつた扉	馆の回廊 北东（南侧
	坏れたキー	馆の回廊 北东（南侧
19时	执事に怯えるゆう	宽ぎの居间（东侧）
	ゆうの遗体	清净の庭
	竹の遗体	七贤の间
20时	ユリ子の死	缮いの间
	血のついたロープ	缮いの间（调查左边的壶，没有蓝点）
	ユリ子の发见	络缲りの间
21时	静马の死	黑上の驿ホーム(东侧)
	最后の仕事	络缲りの间

“真实への欠片”一览

序号	时间	获得地点
1	14时	七贤の间（面前的坐垫）
2	16时	馆の回廊 东（南侧）
3	17时	馆の回廊 南（西侧 左边的柱子）
4	17时	络缲りの间（收音机）
5	18时	雪白の间（床旁边）
6	19时	八弘の间（北侧）
7	20时	黑上の馆ホーム 中央（左侧）
8	13时	命脉の厨（左侧）
9	21时	大时计の间（南侧地板上）



超推理

○第1阶段

卡片放置：

□□□□□
□□□□□
□□□□□
□□□□①
□□□②■

刻音：
①执事の影
②ねねと执事の会话

超推理

○第2阶段

卡片放置：

□□□□□
□□①■□
□□□□□
□□□□□
□□□□□

刻音：
①执事のボタン

超推理

○第7阶段

卡片放置：

□□□□□
□□□□□
□□□①■
□□□□②
□□□□□

刻音：
①竹の遗体
②ユリ子の发见

超推理

○第8阶段

卡片放置：

□①■□□
□□□□□
□□□□□
□□□□□
□□□□□

刻音：
①血のついたロープ

超推理

○第3阶段

卡片放置：

①■②□□
□□□□□
□□□□□
□□□□□
□□□□□

刻音：
①麟の疑问
②芙蓉と麟の会话

超推理

○第4阶段

卡片放置：

□□□□□
□□□□□
①□□□□
■②□□□
□□□□□

刻音：
①佳子の拾い物
②佳子のつぶやき

超推理

○第9阶段

卡片放置：

□□□□□
□□□□□
□①■□□
□□□□□
□□□□□

刻音：
①最后の仕事

超推理

○第5阶段

卡片放置：

□□□□□
□□□□□
□□□□□
□□②□□
□①■③□

刻音：
①坏れたキー
②执事の行动
③マスターキー

超推理

○第6阶段

卡片放置：

□□□①■
□□□□②
□□□□□
□□□□□
□□□□□

刻音：
①ゆうの秘密
②执事に怯えるゆう

攻略流程：同样是隐藏关卡，出现条件为除本章以外的其他关卡全部通过，且评价为A以上。首先在14、15这个时段里调查完全部的魂之影之后，再进行超推理。推理完毕即可到14时的“消闲の游戏室”进行BOSS战，之后即可移动到16、17这两个时段。

在这两个时段内收集齐全部的刻音之后，再进行超推理。完成第二页的超推理之后，即可到16时的“绮罗の间”进行BOSS战。完成第三页的超推理之后，即可到17时的“稀人の间”进行BOSS战。完成第四页的超推理之后，即可到16时的“八弘の间”进行BOSS战”。击破以上三处的BOSS以后，即可移动到13、18、19、20这几个时段。

收集齐全部的刻音之后，进行超推理。完成第五页的超推理之后，即可到18时的“七贤の间”进行BOSS战，完成第六页的超推理之后，即可到19时的“清净の间”进行BOSS战，完成第七页的超推理之后，即可到20时的“缮いの间”进行BOSS战，完成第八页的超推理之后，即可到13时的“香散草の间”进行BOSS战，击破以上四处的BOSS以后，即可移动到21时。

接着收齐全部的刻音之后，进行超推理，之后到“黑上の驿ホーム”就是最终BOSS了。

闪电十一人

本作是一款以足球比赛为题材,兼具收集与养成要素的角色扮演游戏。玩家扮演雷门高中足球部的队长元堂守,以足球小将转学生豪炎寺修也的加入为契机,带领大家朝向全国最强足球队的目标迈进。在本作中登场的球员数量总共有1000名之多,可以通过无线网络的联机对战功能和其它玩家进行对决。

NDS 闪电十一人
RPG ●LEVEL-5●2008年8月22日 ●1~2人/4800日元●1Gb

□文责/露琪
□美编/和生活死磕

系统介绍

基本操作

按键	说明
方向键	地图移动
A	确认/对话
B	取消/奔跑
X	呼出菜单
Y	装备技能
L/R	转换视角
SELECT	查看选手
START	中断游戏

菜单说明

なかま	同伴
いれかえ	换人，可以切换跟在主角后面的队员，有三个名额，这三名队员会和主角在遇敌战中一起比赛。
そうび	装备，可以更换球鞋、饰品和守门员手套。
ひっさつわざ	必杀技，每名队员有4个通过升级悟得的默认必杀和2个依靠秘传书习得的可选必杀，详见后文列表。
アイテム	道具，详见后文列表。
せんじゅつ	战术
しあい	布置正规比赛的战术。
バトル	布置遇敌战斗的战术。
じょうほう	情报
ブログ	博客，记录游戏进行中的情报。
选手バインダー	选手情报,查看目前所有人物资料。
スカウト	球探，得到指定挖掘球员的信息。
ケータイ	手机，搜索指定挖掘球员的位置。
ちゅうし	中止，停止搜索行动。
ユニフォーム	队服，可以更换不同颜色的球衣。
つうしん成绩	通信成绩，联机对战的成绩记录。
トーナメント	赛程，全国大赛的赛程。
システム	系统菜单
そうさ	操作说明
システム	系统说明
せってい	声音设定
セーブ	记录，游戏中可以随时存档。



球员能力

跟《胜利十一人》系列类似，每名球员都被设置了各不相同的初始能力值，当然，不会像前者那样设定得非常细致，精确到擅用左足还是右脚。由于本作是RPG类型的缘故，球员的能力值是可以成长的，不过开发人员似乎只设置了5、6种极限能力值的模板，导致所有球员升到满级后的能力值都差不太多。因此在物色新球员的时候，初始能力的数值便成为参考的首要因素。

球员能力	
能力	说明
GP	体力值
TP	技能值
キック	脚法
ボディ	身体
コントロール	控球
ガード	防守
スピード	速度
スタミナ	体能
ガッツ	斗志



英文缩写	场上位置
GK	门将
FW	前锋
MF	中场
DF	后卫

另外，每名球员还有自己的先天属性和场上位置。先天属性分为风林火山4种，彼此间存在着“风→山→火→林→风”的相生相克关系；而且不光是球员，必杀技也有这4种属性，球员使用同属性技能的话威力会大增，反之则会得到事倍功半的效果。在双方球员面对面的交锋中，系统会根据人物属性和技能属性的综合关系来判断足球的最终归属权。场上位置见下表，在没有得到指示的情况下，球员会优先跑往自己的活动范围，在换人菜单里可以改变上场球员的位置。不过要注意一点，比赛开始后如果是使用触摸笔拖动球员来改变场上位置的话，这种调整其实并没有改变球员的默认位置，回到比赛时他还是会主动跑向自己负责的区域。

战斗系统

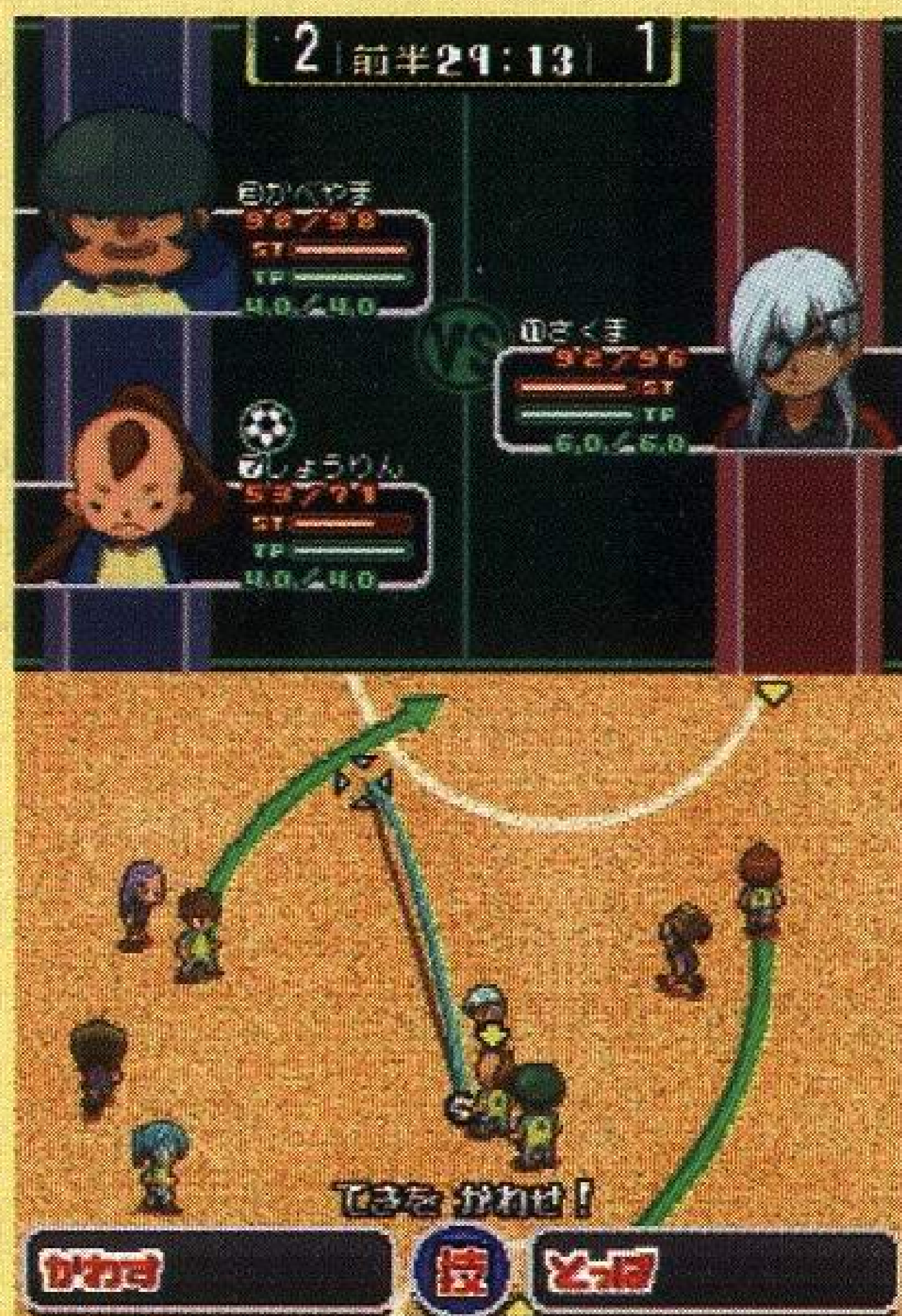
游戏中的战斗方式分成两种：4人制的遇敌战和11人制的正规比赛。在地图上移动时踩地雷遇敌的战斗都是4人制比赛，会随机在射进对方一球（机率最大）、抢断对方的球（机率最小）和阻止对方进球（机率中等）这三种模式里挑选其中之一进行较量。遇敌战的比赛时间最长为15分钟（实际只有现实里的5分钟左右），最短为防守7分半钟；本作的整体难度不算高，不喜欢练级的同学大可以直接选择左下方的逃跑选项退出战斗（我是经常容易误按 = =），不过还是会消耗掉一些体力值作为逃跑必定成功的代价。而正规比赛则需要打满上下半场各30分钟（补时约1分钟），如果在1小时内（现实里20分钟左右）双方踢成平局将进入上下半场各12分钟的加时赛，仍未分出胜负就会被拖入进残酷的点球大战当中。

下面以11人制的正规比赛为例，介绍一下如何指挥球队进行比赛的方法。

比赛开始前，会依次公开双方球队采用的作战阵型，此时在选手情报里可以对我方的阵型进行调整以及换人，不过一般来说并无必要改变阵型，默认的4-4-2阵型攻守兼备非常好用（露琪自己也是4-4-2阵型的忠实拥护者）。确认完毕后进入赛场，这里还能够对场上球员的位置进行微调，一切OK就可以点击左边的开始选项进行比赛；右边的是菜单选项，可以变换阵型及使用道具。

比赛开始后，每一名球员都会优先跑向自己所负责的活动区域，而现在我们要做的就是给在场上的我方球员下达各种命令。

跑位&传球：以球员的身体为起点，用触摸笔往外划出的绿色射线就是球员跑位的运动轨迹；如果此时球在我方脚下，那么点击球场上的任一个点就会把球传过去。跑位和传球是需要相互配合的技巧，比方说传球时并不一定非要点到另一名球员的脚下，可以适当地往前方或者往旁边多传一点距离，然后另一名球员通过及时的跑位将球得到控制在脚下，这就是跑位传球。这两个动作是足球比赛的基础，没有有效的跑位和传球很难组织起具有威胁性的进攻，当然就更谈不上把球射进对手的大门了。



PS：有时候球员头上会出现“ナイス”的提示，意思就是传球传得漂亮，出现这种字样比赛结束后会有额外的奖励经验值。

过人&抢断：跑位和传球是为了撕开对手的防线，过人和抢断则是进一步影响对手心理的技战术。当双方球员面对面交锋时，比赛时间会暂时停止流逝，需要我方球员做出动作选择——进攻时是带球过人和跳起过人，防守时是近身逼抢和倒地铲球，如果我方球员已经学会必杀技的话，还可以通过消耗TP值使用技能来过人或抢断。选择完毕后进入动画，以球员先天属性和技能属性的相克关系及各项能力的综合数值来决定球的归属权，而未得到球的队员会进入一小段的硬直时间无法

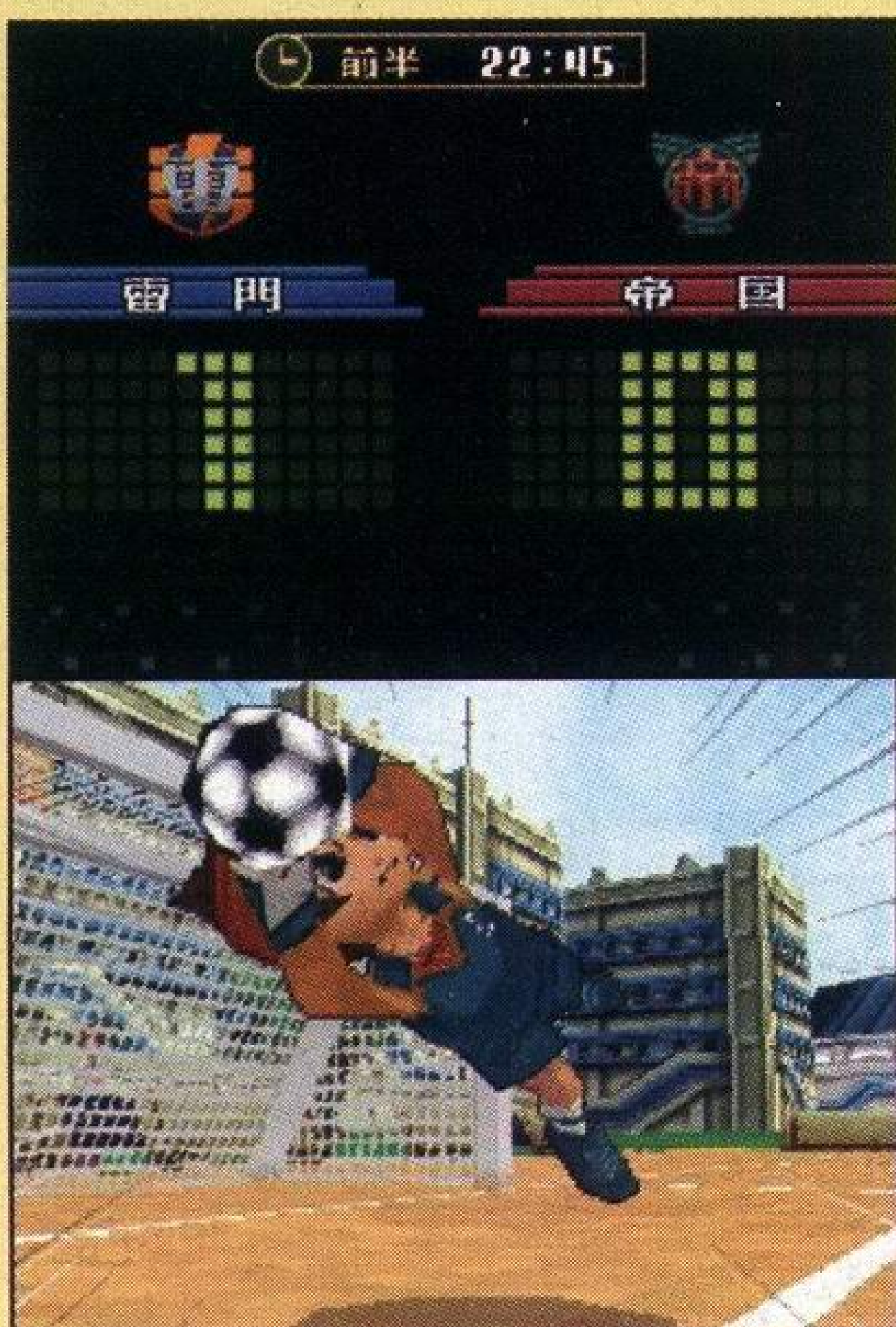
攻略研究

操作。这里要特别提一下跳起过人和部分过人的必杀技，成功的话其实是把球挑过防守队员，但球落地后却并不一定在我方的脚下，所以应该尽快跑位插上去将球牢牢控制住。



射门&守门：当把球带到或传到前场时，只要能够看到对方的球门就可以选择射门了，方法就是直接点击对方球门内任一个点，此时会出现两个射门指令——左边是抽射右边是吊射，请根据门将的站位来选择。选择好射门方式后还会出现力量槽，一般来说在禁区内射门的话最多选择2点力量便足够了，吊射的话请适当加强力度。此外还有另一种射门比较有难度，就是边路突破后直接往底线带球选择下底传中，然后在球未落地前进行射门。此时又会出现两个射门指令——左边是倒挂金钩右边是鱼跃冲顶，这种射门方式的进球率比较高，观赏性也大为提高。而守门的选择很简单，左边是扑球没收右边是将球击飞。顺带一提，在决定射门的力度之前是可以返回去重新选择射门角度的，露琪踢了这么多场比赛后感觉射近角的成功率更大一些，射远角则经常容易被门将单拳击出，个人经验仅供参考。

PS：无论是我方还是对手，只要有连续的三脚射门，不管射没射进都会进入连携模式，效果为全队的GP增加、对抗成功率提升、并且使用技能消耗的TP减半，是扩大战果或者一发逆转的绝佳时机。

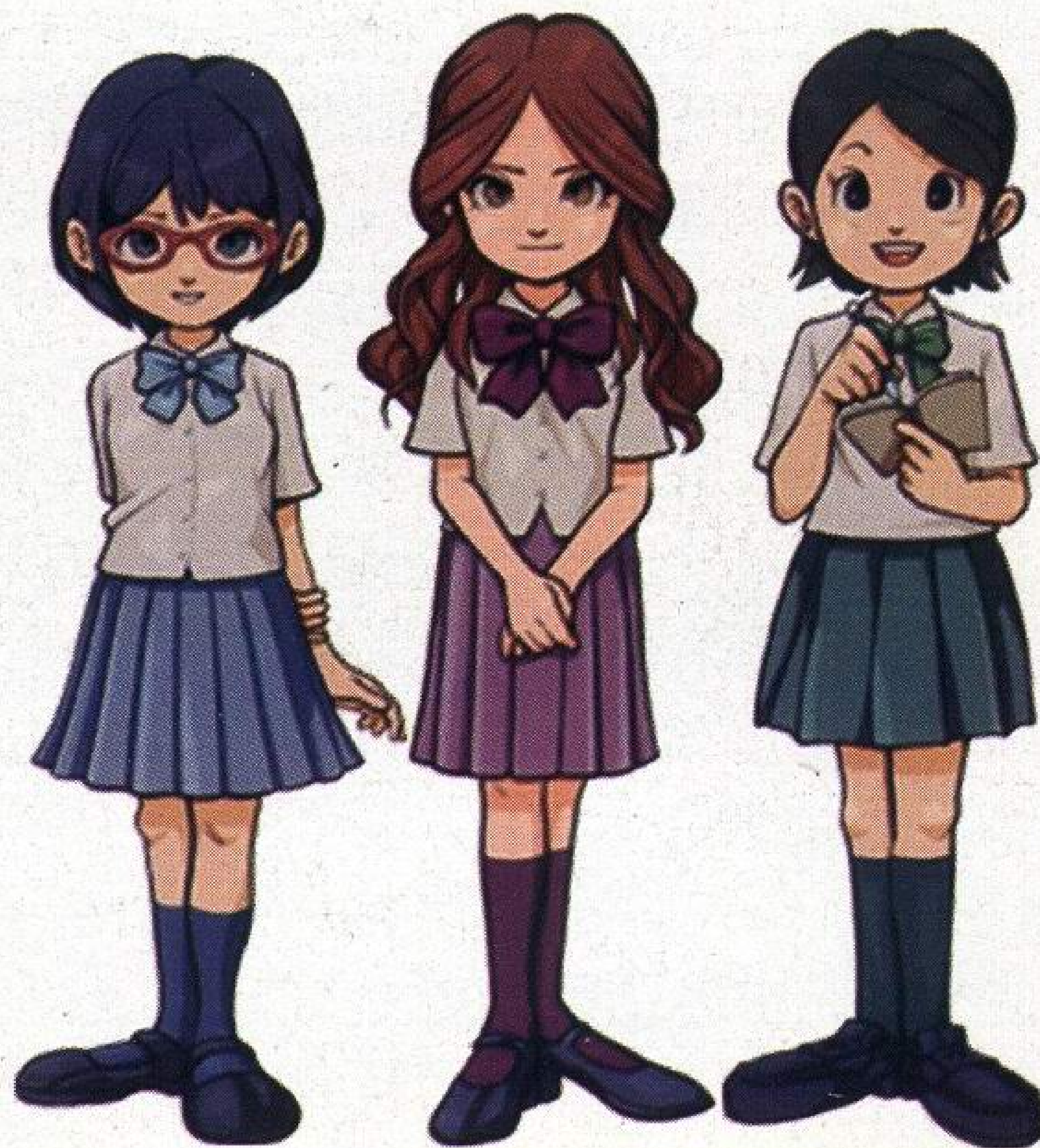


技战术布置：这是一个很有意思的设计，要是没有它上面说的技战术都很难实现，甚至可以说是游戏里最重要的核心系统也不为过。比赛开始后，下屏右上角会出现一个白色小手的图标，用笔去点击的话比赛时间会暂时停止流逝，此时可以趁机观察清楚场上的形势，并且通过预测对手的行动来对我方所有球员下达新的行动指示，跑位传球和下底传中的动作也由不可能的高难度技巧变成了可能实现的技战术思想。另外在技战术布置的过程中还有一点很容易被大家忽视，那就是点击右边的菜单选项后可以使用回复道具。不过，点击一次白色小手布置完技战术后，需要等待10秒钟才能再次使用，而且布置一次技战术中仅能使用一个回复道具，请善加利用。

裁判的判罚：游戏里的裁判应该是一个备受争议的设定，因为判罚是在拼抢过程中随机出现的，虽然有的时候一个前场任意球能帮助我方打开局面，但更多时候莫名其妙的判罚实在很让人窝火。不过边裁倒是对越位的判罚非常公正，造越位和反越位战术都可以轻松实现。

球队经理

我知道在日本，学校里的运动系社团有女生担任经理人的传统，只是没想到雷门中学的足球部内居然有3位经理人。除了特定的剧情以外，三人娘一般都待在足球部的活动室中，她们各有各的分工。



木野：暗恋主角的第一位球队经理，她可以联系到之前战胜过的球队来踢练习赛，是个不错的练级手段。

音无：帝国学园足球部主力前锋鬼道的妹妹，眼镜娘，不知何故转入雷门中学，并且成为了球队的第二位经理。音无的人脉极广，随身携带的笔记本里记载了大量球员的情报，与她对话会出现如下选项。

じょうけんでさがす：特点搜索，根据所属社团、能力和属性等要素搜索新球员。

名称でさがす：姓名搜索，输入球员的名字进行搜索。

人脉でさがす：人脉搜索，这是本作的一大特色，有点类似于FFX和FFXII的走盘系统。通过比赛胜利后获得的热血点数来开启人脉盘上的格子，每打开一个格子就可以获得一名球员的相应情报，觉得有招募价值的话还可以进一步获悉该名球员在地图上的位置。这些球员有的找到人后直接对话即可加入，有的需要挑战胜利后才会加入，还有的需要找到指定道具才能加入。另外，一些上了锁的格子需要等剧情发展到一定阶段时自动解锁。

やめる：退出搜索。

夏未：学生会会长，校长的千金，对主角抱有一定好感的傲娇娘，球队的第三位经理。她会利用自己优越的背景，派黑衣人球探去其他队伍里挖有资质球员的墙角，然后就从挖人名单中挑人吧。



流程攻略

第一章　帝国がきた

为了说得刚转入雷门中学的超级赛亚人贝吉塔，错了，是豪炎寺加入足球部，主角向周围的同学打听情报。在校舍一层正门左边的置物柜处可以找到一副墨镜（サングラス）。来到地图左下角的停车场，从站在后门的同学处得知豪炎寺已经回家了。向右走与木野对话，出校门来到铁塔，二人一起回忆起刻苦训练的日子。下来后遇见两个流氓将主角打倒在地，正好路过这里的豪炎寺用一脚射门踢跑了流氓。



第二天，学生会会长夏未出现在主角面前，说足球部现在只有7个人，如果连11名队员都凑不齐的话就会得到废部通知。于是接下来主角要在学校内寻找4名对足球有兴趣的同学，他们的位置分别在：◆校舍二层最左边教室里的同学；◆足球部活动室左方建筑物旁边一个戴帽子的同学；◆从足球部活动室向上走来到右边田径场上的同学；◆一直在校舍门口站着的眼镜同学。

集齐4人后来到足球部活动室，这下可以开始进行简单的练习了。

一周过去后，强大的帝国学园足球队如约而至前来客场踢练习赛。可是就在这时，雷门中学相扑部的主将却想挖足球部胖子壁山的墙角。攘外必先安内，踢中壁山躲进的箱子即可战胜相扑部，然后来到门口与木野对话，开始和帝国学园的练习赛。

第一场11人制的正规比赛完全是一边倒的局面，即使上半场守得非常好，在半场结束的剧情动画里看到的却是0:20的惨败。这个时候眼镜同学临阵脱逃，队服一脱就走了，正好让路过的豪炎寺捡到了，被主角打动的豪炎寺决定帮助球队完成比赛，他穿上了眼镜同学丢掉的10号队服。下半场，豪炎寺接到主角的手抛球使用必杀技华丽地射进一球，随后帝国放弃了比赛，但是约定将在全国大赛上与雷门一决胜负。于是，足球部得以保全了下来。

本章的宝箱分布

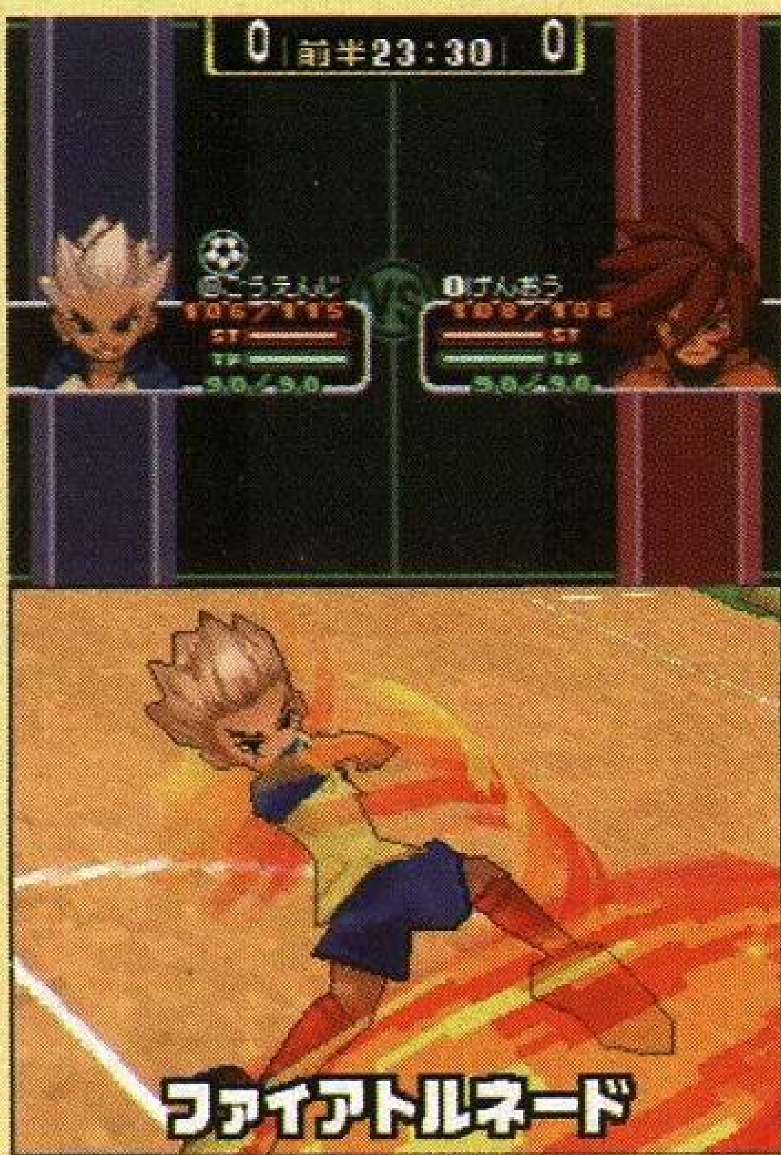
所在场所	入手道具
停车场	ぎゅうにゅう
校舍入口左边	おにぎり
正门区域南西	ミネラルウォーター
校舍1F小卖部	热血点数60
校舍2F走廊左端	ミネラルウォーター
校舍2F右边教室	クッキーフレーバー
棒球场区域右上	どりょくのウエア
棒球场区域1垒侧	ぎゅうにゅう
铁塔区域栅栏内左下	にんきのミサンガ

攻略研究

第二章　梦への发进

在校舍一层看到告示牌，得知有对手找上门来了。然后来到三楼，看见校长正在和东海教练谈话，这时木野让大家去足球部活动室集合，宣布新经理人音无加入，她联系了在河川敷的稻妻KFC队(FC是Football Club的缩写，不是肯德基)进行一场练习赛。对手都是正太和萝莉，难度不大，且无论胜负都没有关系，但中学生要是输给小学生的话还是很丢面子的。

结束了训练大家都很开心，只有身为前锋的染冈对豪炎寺刚才的行为还耿耿于怀，在主角的劝说下又重新打起了精神。这个时候刚才戴帽子的人再次出现，并传授给他一招射门的必杀技。



比赛的当天，大家在足球部活动室集合，豪炎寺也会加入。上半场经过15分钟后会触发剧情，对手使出令我方全员不能行动的招数进了一球，上半场就结束了。下半场刚开始对手想使出同样的把戏，豪炎寺让大家把眼睛闭上破了这招。接下来把球传给埋伏在前场的染冈，用必杀技射门，却被对方门将用手刀把球劈成两半。这时豪炎寺主动跑过去，配合染冈的射门发动了双人必杀技，球终于射进了。之后，普通射门也可以得分了，比赛的胜负已分。

本章的宝箱分布

所在场所	入手道具
サークル栋区域大树的右上	せいしゅんのミサンガ
网球场区域左下	せいしゅんのスパイク
网球场区域3年级校舍左方	クッキーフレーバー
网球场右上	ぎゅうにゅう
河川敷西厕所前	クッキーフレーバー
河川敷西栈桥	B—スラッシュ
河川敷东道路	热血点数65
河川敷东左下	ミネラルウォーター
田径部活动室	クッキーフレーバー
田径部活动室	しょうりのグローブ

第三章　雷门にうずまく阴谋

来到足球部活动室前，学生会会长夏未正在和一名从没见过的学生谈话。之后夏未拿出了地区大赛的赛程表，知道了下一个对手是野生中队，与此同时刚才那名陌生人也想加入球队，他是从美国回来的转校生土门。

之后要去图书馆帮音无找资料，就是地上闪闪发光的东西，一共有4个，都是秘传书，但是其中有一本秘传书却并不完整。接下来前往漫画部，与左上角那个咪咪眼的家伙对话，然后来到外面的锅炉房，眼看着这么重要的必杀技资料被销毁了，大家都很失落。



失落归失落，但练习还是不能落下。大家重新打起精神去河川敷训练，在途中遇到了办好入校手续的土门，正式加入进球队。另一方面，没有放弃的壁山在锅炉里发现了那本没有被完全烧掉的秘传书。下面要和一个名叫伞美野的球队踢一场练习赛，难度不高，注意对方经常使用断球必杀技和盘带必杀技，破门用染冈或者豪炎寺的必杀很轻松就能胜利。

回到足球部活动室，壁山发现的一半秘传书和之前找到的另一半拼在一起变成了完整的秘传图，这又是一个射门的双人必杀技。此时豪炎寺在后门停车场附近遇到了一伙黑衣人，激动的他连身上的项链掉落在地都没有发觉，大家捡起后一起追向医院。来到医院二层，原来豪炎寺的妹妹在去看比赛的途中发生了车祸，豪炎寺便从此不再踢球，可是为了坚守和妹妹的誓言，他决定重拾足球，并且要和大家一起夺得全国冠军。

第一场地区预选赛的日子到了，准备好之后出发去车站。在车站的书店里可以买到一些秘传书，热后一直向前走购买车票前往野生中学。比赛开始后，豪炎寺的射门会触发剧情，壁山不愿意使用必杀技，嫌难看，但是在大家的劝说和弟弟的目光下还是勉强放出来了，足球射进了对方的大门。这场比赛总体上难度不大，而且对手的招数经常容易犯规，有了刚才一分的基础，大家取得了预选赛第一场的胜利。

本章的宝箱分布	
所在场所	入手道具
漫研围棋将棋部室	ドッペルゲンガーの秘传书
新闻部活动室	B—ライトウィング
游泳池文化栋区域右上	クッキーフレーバー
游泳池文化栋区域左上	ハイパーフレーバー
游泳池左上	棒球部の键
棒球部活动室	インパクトシューズ
棒球部活动室	すいせいシュートの秘传书
病院中庭中央右侧	クッキーフレーバー
病院中庭左上	热血点数140
病院2F右侧	スマートスパイク
稻妻町车站书店前	スタミナフレーバー
稻妻町车站左岔口	スポーツウォーター
野生中入口处	スピニングカットの秘传书
野生中入口处	スタミナフレーバー

第四章　试炼の穴を攻略せよ

开始的时候一个新面孔找到主角，约定在足球部活动室见面，原来是请求帮助，对话完毕后大家来到体育馆里，与不良少年发生战斗。获胜后对方掉了一个戴在头上的装备，把这个奇怪的东西拿到西校舍的理科教室请老师鉴定，未果。于是众人又把它带到商店街的电玩店让老板看一下，结果老板居然暴跳如雷。

回到学校的铜像前，学生会会长夏未一脚把大家踢入雷门中学40年前的一个秘密训练场。雷门训练场是快速提升能力值的好地方，还有不错的道具可拿，觉得自己实力有限的话不妨多来这里转转。

从训练场出来，从校长手里接过一本秘传书。第二场比赛马上就要开始了，做好准备后与木野说话，然后去车站买票到御影专农。

地区预选赛第二场。这场比赛的对手每个人都带上了刚才的奇怪装置而被洗脑，他们使用技能不会消耗TP，这都是帝国学园搞的鬼。给豪炎寺装备上新学的必杀技使用一次之后，就可以解除对方无限TP的状态。接下来只要多注意我方TP的回复就没有什么难度了，用双人射门必杀技锁定胜局。比赛结束之后，御影专农的洗脑也解除了，大家朝着全国大赛的方向又前进了一步。

本章的宝箱分布	
所在场所	入手道具
校舍3F夏未的房间	サッカー杂志
校舍3F夏未的房间	热血点数70
体育馆区域下	スタミナフレーバー
体育馆区域左上	テニス部の键
体育馆里スラム上	スポーツウォーター
体育馆里スラム下	スタミナフレーバー
糖果屋停车场	スポーツウォーター
西校舍1F南侧走廊	スポーツウォーター
西校舍2F南侧走廊	いのちのミサンガ
网球部活动室	しんしのウエア
网球部活动室	スーパーアルマジロの秘传书
商店街八百屋前	スポーツウォーター
商店街北东	きあいのスパイク

第五章　メイド吃茶にご用心

大家收到了音无给的咖啡券，集体前往商店街的咖啡店，可是女仆却遭到怪叔叔的骚扰，众人上去帮忙。回到咖啡店，怪叔叔露出了真面目，原来他就是店长……面对店长的盛情款待和女仆们的绝对诱惑，大家也显露出了宅男的本性……

于是第二天众人就被昨天的食物放倒了，去西校社的保健室检查，属性都降到底了。尽管队伍残缺不堪，但还是要去比赛的，一切准备就绪之后就可以坐车去秋叶原买游戏，错了，是参加比赛了。

这场比赛可能会因为阵容不整的问题而导致难度有所提高，实际上并非如此，对手的水准实在太弱才会使用这种下三滥的伎俩。对方门将的必杀技是使用肚皮把球门撞飞（真够自虐的 ＝ ＝），其它球员的能力均很普通，稍微注意下我方必杀技的回复便能够轻松战胜他们。

比赛后的第二天，众人来到主角的家中，从报纸上得知昨天的比赛结果居然是我方0:10输给秋叶原队了，这修改数据的手段简直下三滥到极致了。这个时候眼镜同学将功补过的机会终于来了，大家前往商店街的女仆咖啡店，进入上方的舞台后面，依靠眼镜宅男的电脑技术，取得了秋叶原队修改数据的犯罪证据。就这样，秋叶原队的阴谋也到此为止了，雷门中学成功挺进决赛，与帝国学园再次交手的日子也快到了。

本章的宝箱分布	
所在场所	入手道具
サークル栋下	スポーツウォーター
西校舍1F保健室左下方	スタミナフレーバー
棒球场南方	スタミナフレーバー
棒球场右方	たくましいミサンガ
铁塔区域右侧	热血点数480
河川敷球场右下	そうげんのウエア
商店街空地右下	B-トレイン
商店街空地周围	せいしゅんウエア
住宅街公园	热血点数125

第六章　决战！帝国学园

正当大家准备上车去帝国参加比赛的时候，音无用来记载球员资料的笔记本却不翼而飞。回到足球部，在寻找无果的情况下，大家把注意力放在了土门身上，这时候土门破门而入，承认了自己间谍的身份，把众人带回到停车场，他从车里居然拿出来一枚定时炸弹。原来土门和东海教练都是帝国派来的卧底，但是他看到东海教练安装炸弹觉得太过分了就揭穿了帝国的行为，东海见势头不对转身逃跑。



回到足球部,没有了教练的众人决定找校长想办法。按照校长的情报大家来到商店街的拉面店,这里的老板是40年前“闪电11人”的队长,不过他拒绝了主角的请求。走出拉面店去往河川敷找教染冈必杀技的那个人,他也是当年11人里的一员,但是结果是一样的。这个时候得知土门在铁塔遭到袭击,众人马上赶去帮忙。赶走了黑衣人，刚才的两位大叔随后赶到，他们被主角的信念所打动，同意担任雷门的教练。然后回到学校去足球场特训，准备OK就可以去车站和帝国一决胜负了。

帝国学园跟之前遇到的对手完全不同：能力值强，必杀技多，TP也很多。不过我方第一次射门的时候，帝国门将是不会使用必杀技的，这一分务必要确保尽早得到。这样一来，落后的帝国肯定会全线压上，我方则可以采取防守反击的技战术套路伺机扩大比分。坚持到底就是胜利，帝国学园为自己的狂妄付出了代价。

本章的宝箱分布	
所在场所	入手道具
校舍屋顶	B-プレッシャー
正门区域左下	スタミナフレーバー
游泳池左上	ミネラルウォーター
体育馆入口	F-ドットプリズン
河川敷入口处附近	体育馆の键
车站前人行横道	F-ファランクス
商店街右端	シュートポケットの秘传书
住宅街左侧民家前	ごくじょうのおでん
住宅街右上	スタミナフレーバー
体育馆1F左上	あおぞらスパイク
体育馆2F右上	热血点数375
商店街拉面屋左边	武道馆の键
商店街岔路口上边	スポーツウォーター
商店街岔路口下边	スタミナフレーバー
武道馆1F相扑部楼梯左侧	B-ブレイクスルー
武道馆2F柔道场上	しっぷうのウエア
武道馆2F柔道场左	フェイクボールの秘传书
武道馆3F剑道场下	热血点数412
帝国学园通道	ジグザグスパークの秘传书

第七章　よみがえれ!传说の男たち

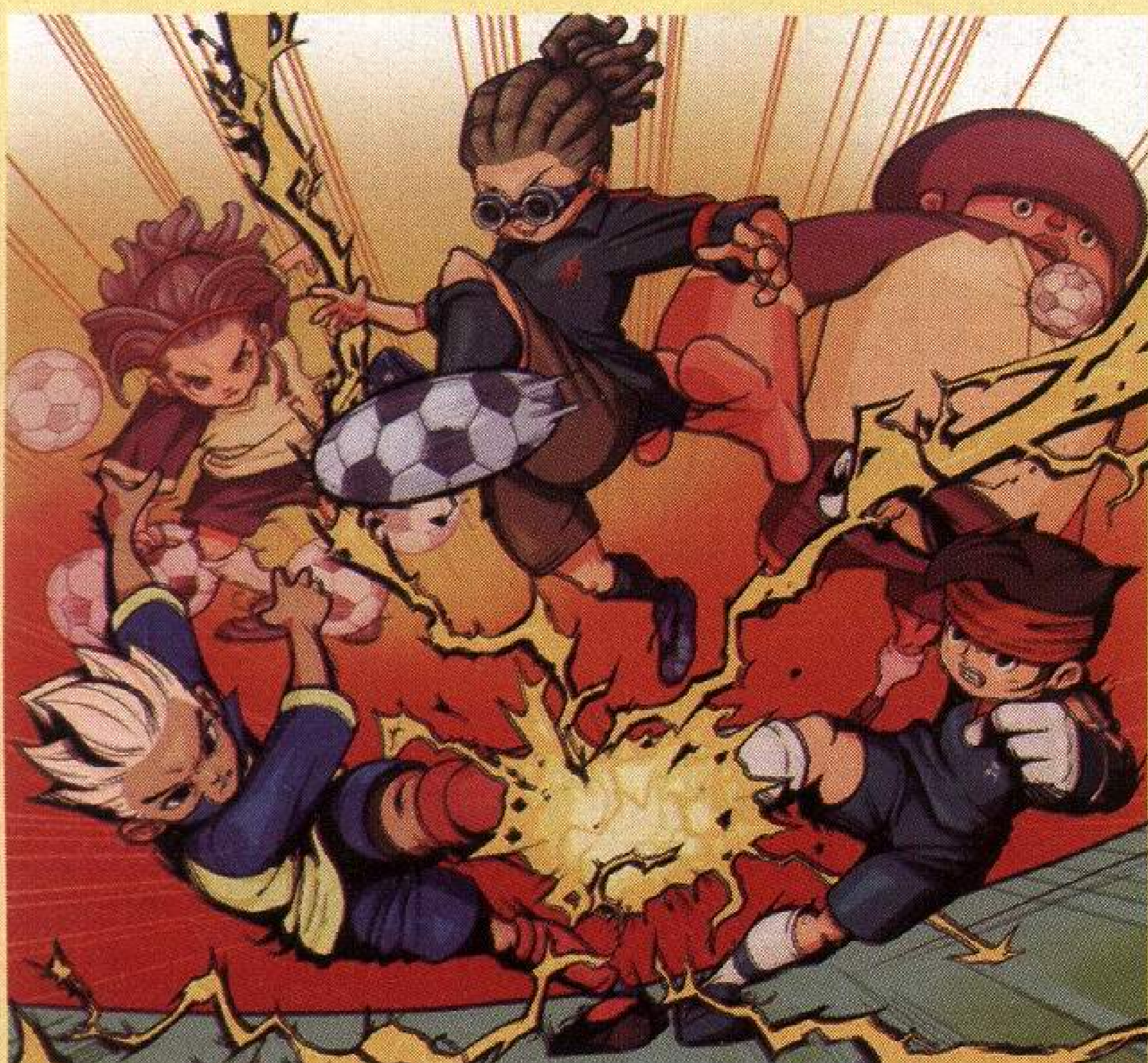
终于晋级了全国大赛，第一站的对手是战国伊贺。去操场与教练对话，他建议大家去找当年“闪电11人”中的其他人，于是分别去铁塔、车站、商店街找到三位元老，但是商店街的大叔却耍起了性子。来到主角家，把主角爷爷当年的手套拿给他看才同意帮忙。然后前往秘密仓库，与当年的11位元老对决。

对手毕竟是元老11人，实力不容小觑，好在本场比赛打平或者取胜皆可。之后就是做好准备，去车站与伊贺忍者们一决胜负了。作为全国大赛的首场比赛，难度并不是特别大，用豪炎寺和壁山的双人必杀技就可以轻松进球得分。另外，用风丸新学会的必杀技射门会触发与他相关的剧情。

本章的宝箱分布	
所在场所	入手道具
足球部活动室右下	スタミナフレーバー
体育馆区域百叶箱	Sスキャン・DFの秘传书
游泳池更衣室下	游泳部の键
游泳部活动室	サイコショットの秘传书
北校舍1F钢琴前	スーパーウォーター
北校舍1F走廊左端	ハヤブサシューズ
北校舍3F左教室左上	ハイパーフレーバー
河川敷球场南端	ハイパーフレーバー
病院1F左侧	スーパーウォーター
商店街右下	GPペンダント铜
商店街路地里雷寿司前	ごくじょうのおでん
商店街仓库秘密仓库前	ハイパーフレーバー
秘密仓库内右下	B-トライアングル

第八章　无限の壁を越えろ!

由于校长不幸重伤入院，众人都很担心夏未的情况。去铁塔找她，一番劝慰之后回到学校夏未的房间，伪装成调查现场的假警察骗走可校长的信。追着假警察来到学校体育馆后面，他被帝国的鬼道抓住了，鬼道想要加入雷门，向帝国前教练影山复仇，主角同意了。



从足球社出来去商店街的秘密仓库，然后去主角家与母亲对话拿到钥匙。回到足球部，多年左侧的门拿到当年的超级必杀。然后在秘密仓库，三人终于学会了究极必杀，准备好后就坐电车去参加比赛。

千羽山中的三人守门必杀技“无限之壁”号称绝对防御，只有通过鬼道发动的三人究极射门才能得分，继而瓦解对手的斗志，否则他们会一直处于TP无限的状态。接下来普通的射门也可以进球了，获胜后晋级半决赛。

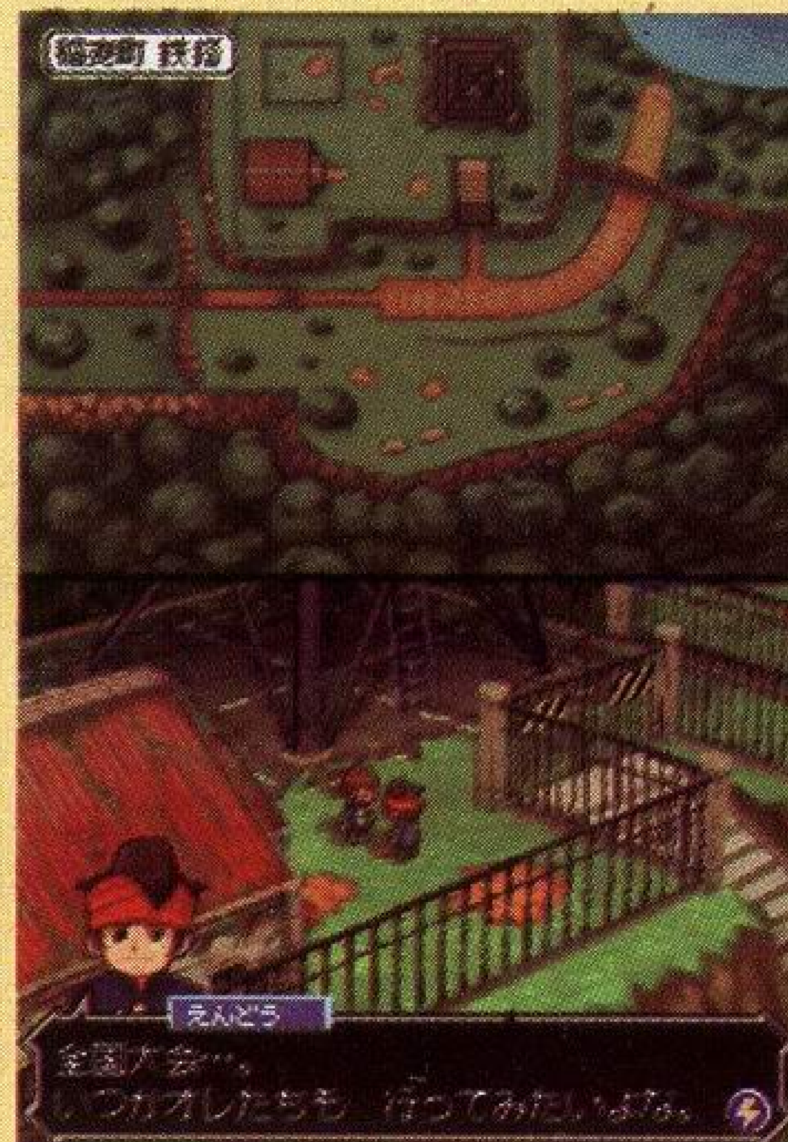
本章的宝箱分布	
所在场所	入手道具
校舍3F校长室左上	スーパーウォーター
正门区域右上	スーパーウォーター
棒球场内左侧	ドこんじょうバットの秘传书
武道馆3阶剑道场左上	ねっけつグローブ
网球场区域右上	ごくじょうのおでん
体育仓库上方	うみのウェア
体育馆左下方	ごくじょうのおでん
体育馆里スラム左下	ざんぞうの秘传书
糖果屋附近T字路右下	F-ボー＆アロー
稻妻总合病院中庭右边草地	ぶんしんフェイントの秘传书
稻妻总合病院3F	ハイパーフレーバー
铁塔区域自行车左方	ごくじょうのおでん
稻妻町车站书店右侧	ぶんしんシュートの秘传书
女仆咖啡店内右侧	プリティハンド
商店街路地里サリー右	B-ランス
商店街电玩店内上方	热血点数750
住宅街公园右侧	つちだるまの秘传书

攻略研究

第九章　オレはひとりじゃない

来到球场，主角被下一场比赛对手的合体必杀技射中面门倒地不起，被送去医务室。醒过来的主角一个人爬上铁塔发呆，结果被特意赶来的夏未治愈了。此时只有主角一个人行动不会遇敌，是回收以前漏掉宝箱的绝好机会。回收完了前往足球部，接下来分别去新闻部和风丸对话、去图书室和栗松对话、去河川敷和壁山对话，之后众人来到球场，在栗松和壁山的帮助下，主角学会了抵挡三人合体射门的守门技巧。

第二天坐电车参加半决赛，对手的能力值很强，TP也很多。这场比赛的抢断要凶狠些，尽量让对方前锋在射门前已经差不多消耗完TP，不能让对方很舒服在禁区附近起脚射门。我方则最好把染冈和鬼道的位置对调一下，依靠究极必杀锁定胜局。



本章的宝箱分布	
所在场所	入手道具
校舍1F图书室上方	ハイパーフレーバー
武道馆1F相扑室上方	スーパーウォーター
武道馆3F剑道场右方	ワイルドクローの秘传书
网球场区域コート内左	マスターシューズ
北校舍2F走廊右端	モグラフェイントの秘传书
游泳池文化栋下方	せいなるミサンガ
铁塔区域湖的左边	フリーズショット秘传书
河川敷楼梯	热血点数1050
河川敷道路	しあわせのミサンガ
商店街プラモ屋内右侧	たまのりピエロの秘传书
サイクリング部室	ごくじょうのおでん
サイクリング部室	热血点数900

第十章　燃えつきろ!命がけの最終決战

先上医院探望豪炎寺的妹妹，然后去铁塔听校长的谆谆教导。回到足球部与木野对话，现在就可以从车站前往世宇子中了。对手的大本营竟然是一座空中堡垒，往左上走和旁边的人对话进入休息室（进去前请先存档，这里是游戏中最后一个可以记录的地方）。



接下来是经理三人娘的秘密潜入时间。先向上走调查世宇子的休息室，然后向右边移动触发剧情，向下来到警卫室，最后进入右上角影山的房间。画面切换到比赛当中。最终决赛的上半场异常得艰难，对方的TP无限且无法破解，过人的必杀技更是几乎完全压制住了我方。不要吝啬回复道具，对方射门就用三人守门必杀技去挡，然后马上吃药补充TP。运气好的话能够以双方互交白卷的成绩进入下半场。

下半场开始之前，经理三人娘潜入进世宇子的休息室，把TP无限的违禁药品处理掉了，现在双方终于可以平起平坐了。对手的右路球员有很厉害的抢断技能，推荐从相对薄弱的左路向中心进行突破，只要可以把球传到在禁区前沿的鬼道脚下，使用究极的三人必杀技就很有可能破门，最后拼死守住1分的优势保持到时间结束就能获得全国大赛的冠军。

本章的宝箱分布	
所在场所	入手道具
停车场左上	つむじの秘传书
正门区域右下	ファイトミサンガ
西校舍3F北端	アースクエイクの秘传书
游泳部活动室	スーパーウォーター
病院中庭救急横道	ごくじょうのおでん
雷雷轩	マッスルミサンガ
ゼウスグラウンド入口处	イナズマグローブ
ゼウスグラウンド中央左方	ハイパーフレーバー
ゼウスグラウンド中央右方	ごくじょうのおでん
ゼウスグラウンド控制室	ジミなミサンガ

通关后追加要素

· 练习比赛的对手多出来一支名为ウラゼウス的强力球队，球员平均等级高达80级。
· 招募球员的对象追加稻妻KFC、伞美野、一番街、雷门OB、世宇子。
· 在学校修炼场有机率遇到雷顿教授队，会掉落非卖品的装备、制服和秘传书。
· 学校正门区域的古株爷爷那开始出售秘传书。



必杀技一览

除了剧情发展必定学会的必杀技以外，其它必杀技都是通过秘传书习得的。必杀技的类别一共分为4种，而且还有双人和三人的组合必杀技，在使用的时候只消耗发动者的TP值。地图上分布的宝箱里藏有不少秘传书，部分商店里也有出售。另外在铁塔处有个老爷爷可以复制技能，就是把一个人的必杀技复制给别人，不过花销很可观……

射门（シュート）

名称	级别	属性	消费TP
ゴッドノウズ	—	风	15
スパイラルショット	C	风	15
スピニングシュート	C	风	15
すいせいシュート	C	风	25
コンドルダイブ	C	风	27
クロスドライブ	B	风	32
ホークショット	B	风	40
バックトルネード	A	风	43
イナズマおとし	—	风	45
イナズマ1ごう	—	风	47
コロドラシュート	—	风	50
ディバインアロー	S	风	52
イナズマブレイク	S	风	60
ローリングキック	C	林	15
ファントムシュート	C	林	27
ひゃくれつショット	B	林	30
サイコショット	C	林	30
ドラゴンクラッシュ	—	林	30
クンフーヘッド	B	林	32
フリーズショット	B	林	40
ラン・ボール・ラン	B	林	40
ぶんしんシュート	B	林	40
ダークトルネード	B	林	40
デスゾーン	S	林	55
こうていペンギン2ごう	S	林	60
グレネードショット	C	火	25
ダイナマイトシュート	C	火	30
メテオアタック	C	火	30
ファイアトルネード	—	火	35
パトリオットシュート	B	火	35
ドこんじょうバット	B	火	40
ツインブースト	A	火	43
シャインドライブ	A	火	45
ドラゴントルネード	—	火	45
ほのおのかざみどり	—	火	55
トライアングルZ	—	火	65
ザ・ギャラクシー	S	火	70

射门（シュート）

名称	级别	属性	消费TP
ザ・フェニックス	—	火	70
スネークショット	C	山	20
かみかくし	C	山	25
ターザンキック	B	山	30
つちだるま	B	山	40
リフレクトバスター	S	山	55

盘带（ドリブル）

名称	级别	属性	消费TP
たまのりピエロ	C	风	15
しっぷうダッシュ	C	风	18
たつまきせんぷう	C	风	22
ジグザグスパーク	C	风	28
どくぎりのじゅつ	B	风	35
カマイタチ	A	风	40
ムーンサルト	A	风	45
ダッシュストーム	S	风	45
ヘヴンズタイム	—	风	45
のろい	C	林	20
マジック	C	林	25
スーパースキャン	B	林	28
ざんぞう	B	林	30
イリュージョンボール	B	林	32
ぶんしんフェイント	A	林	37
ジャッジスルー	B	火	20
ヒートタックル	B	火	35
ブーストグライダー	S	火	50
ダッシュアクセル	—	山	15
ごりむちゅう	C	山	25
モンキーターン	C	山	26
スーパーアルマジロ	C	山	26
モグラフェイント	A	山	40
じごくぐるま	A	山	40



抢断（ブロック）

名称	级别	属性	消费TP
コイルターン	C	风	18
スピニングカット	B	风	25
ブレードアタック	—	风	28
サイクロン	A	风	35
ハリケーンアロー	—	风	47
キラースライド	C	林	15
クイックドロウ	C	林	20
ドッペルゲンガー	C	林	20
おんりょう	C	林	23
フェイクボール	C	林	25
スーパースキャン	B	林	30
くものいと	A	林	35
かげぬい	A	林	38
ハーヴェスト	—	林	40
さばきのてっつい	S	火	42
しこふみ	C	山	15
ホーントレイン	B	山	25
うしろのしょうめん	B	山	30
ザ・ウォール	B	山	32
アースクエイク	B	山	32
かごめかごめ	—	山	45
メガクエイク	S	山	50

守门（キャッチ）

名称	级别	属性	消费TP
トルネードキャッチ	C	风	30
つむじ	B	风	45
こがらし	A	风	45
つなみウォール	—	风	55
ゆがむくうかん	—	林	30
キラーブレード	C	林	30
シュートポケット	B	林	35
ねっけつパンチ	C	火	20
プレッシャーパンチ	C	火	25
パワーシールド	B	火	30
ロケットこぶし	—	火	35
ばくれつパンチ	A	火	47
フルパワーシールド	A	火	50
カウンターストライク	A	火	50
タフネスブロック	—	山	35
ワイルドクロー	B	山	35
まきわりチョップ	B	山	38
ゴールずらし	—	山	40
ゴッドハンド	—	山	45
ギガントウォール	A	山	50
むげんのかべ	—	山	55
マジン・ザ・ハンド	—	山	60
トリプルディフェンス	—	山	70

道具一览

道具可分为消费物品、装备物品和开门钥匙3个类别，后期的商店里面会出售大多数的消费物品和装备物品，而用来开门的钥匙则基本上都是完成每一章后，找到在地图上追加的宝箱才能获取。值得一提的是，仔细在游戏里的角角落落搜索往往能够发现一些奇怪的道具，它们大部分都是用来招募新球员的必要物品。

消费物品

名称	热血点数	效果
ぎゅうにゅう	10	GP回复20点
ミネラルウォーター	20	GP回复25点
スポーツウォーター	70	GP回复70点
スーパーウォーター	120	GP全回复
おにぎり	10	TP回复20点
クッキーフレーバー	25	TP回复30点
スタミナフレーバー	230	TP回复85点
ハイパーフレーバー	450	TP全回复
ごくじょうのおでん	600	GP、TP全回复



球鞋（シューズ）

名称	热血点数	效果
雷门スパイク	—	—
インパクトシューズ	80	脚法+2
あおぞらスパイク	—	脚法+4
しょうりのスパイク	500	脚法+8
ほのおのスパイク	—	脚法+15
みんなのシューズ	80	控球+2
スマートスパイク	—	控球+4
マスターシューズ	—	控球+8
ワンダースパイク	—	控球+15
せいしゅんスパイク	—	速度+2
ハヤブサシューズ	300	速度+4
ウイングスパイク	—	速度+8
イナズマスパイク	—	速度+15
どりょくのスパイク	80	斗志+2
きあいのスパイク	300	斗志+4
ねっけつスパイク	500	斗志+8
みなぎるスパイク	—	斗志+15
帝国スパイク	—	速度+4
のろいのスパイク	—	控球+2

球鞋（シューズ）

名称	热血点数	效果
ワイルドスパイク	—	斗志+2
御影专农スパイク	—	控球+4
秋叶名户スパイク	—	脚法+2
ニンジャスパイク	—	速度+4
千羽山スパイク	—	速度+8
木户川スパイク	—	速度+8
稲妻KFCスパイク	—	速度+2
伞美野スパイク	—	脚法+2
サリーズスパイク	—	斗志+4
れきせんのスパイク	—	脚法+8

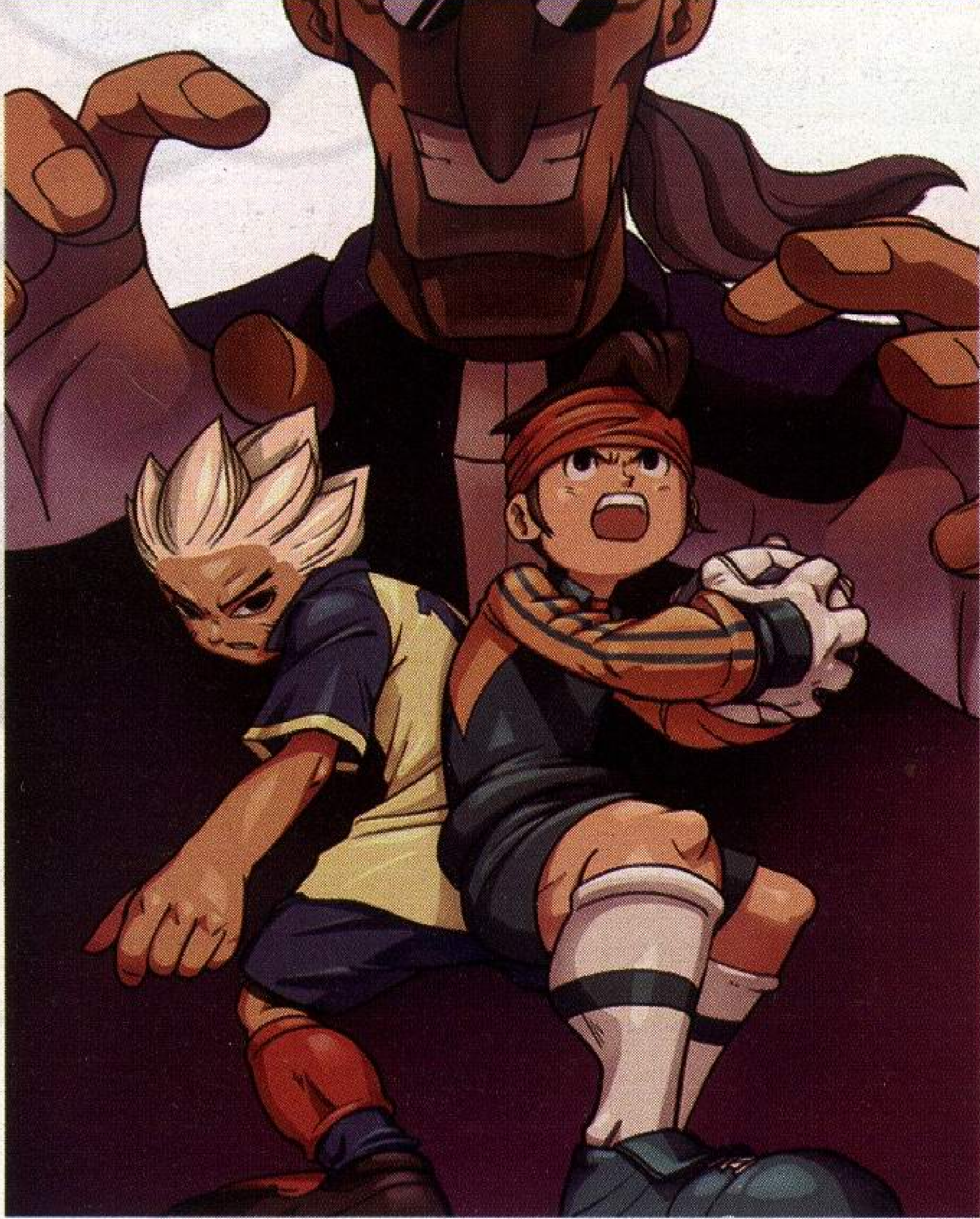


饰品（アクセサリ）

名称	热血点数	效果
じょうぶなミサンガ	100	身体+2
たくましいミサンガ	300	身体+4
ねっけつミサンガ	400	身体+7
ファイトミサンガ	800	身体+10
マッスルミサンガ	—	身体+10
イナズマミサンガ	—	身体+15
よごれたミサンガ	40	防守+2
まもりのミサンガ	200	防守+4
シールドミサンガ	500	防守+7
プロテクトミサンガ	800	防守+10
せいなるミサンガ	—	防守+10
ほのおのミサンガ	—	防守+15
にんきのミサンガ	100	体能+2
せいしゅんミサンガ	100	体能+4
きぼうのミサンガ	400	体能+7
いのちのミサンガ	800	体能+10
しあわせのミサンガ	—	体能+10
しょうりのミサンガ	—	体能+15
ジミなミサンガ	—	不会遇敌(通关后)
ハデなミサンガ	—	遇敌率上升
どハデなミサンガ	—	遇敌率大幅上升
GPペンダント铜	—	GP+10
GPペンダント银	—	GP+20
GPペンダント金	—	GP+30
TPペンダント铜	—	TP+10
TPペンダント银	—	TP+20
TPペンダント金	—	TP+30
ちかいのペンダント	—	豪炎寺妹妹的项链

手套（グローブ）

名称	热血点数	效果
せいしゅんグローブ	100	防守+2
プリティハンド	—	防守+2
ねっけつグローブ	—	防守+3
しょうりのグローブ	—	防守+4
かたみのグローブ	—	防守+4
ほのおのグローブ	—	防守+5
イナズマグローブ	—	防守+6
帝国グローブ	—	防守+3
のろいのグローブ	—	防守+2
ワイルドグローブ	—	防守+3
御影专农グローブ	—	防守+2
秋叶名户グローブ	—	防守+3
ニンジャグローブ	—	防守+3
千羽山グローブ	—	防守+3
清修グローブ	—	防守+3
ディバイングローブ	—	防守+5
稲妻KFCグローブ	—	防守+2
伞美野グローブ	—	防守+2
れきせんのグローブ	—	防守+5



开门钥匙（键）

名称	出现时间	入手场所
陆上部の键	第2章后	与铁塔地图右下的猫对话
野球部の键	第3章后	游泳池文化栋区域左上
テニス部の键	第4章后	体育馆区域左上
コンピュータ室の键	第5章后	随剧情发展入手
体育馆の键	第6章后	河川敷入口附近
武道馆の键		商店街拉面屋的左边
水泳部の键	第7章后	游泳池右边的更衣室
ひみつの键	第8章后	随剧情发展入手
サイクリング部の键	第9章后	住宅街公园的女孩子

全部怪物同伴获得一览

NDS 勇者斗恶龙5 天空的新娘

RPG ●SQUARE ENIX●2008年7月17日 ●1人/5040日元●1024Mbit

关于怪物同伴

在所有的敌方怪物中，有一部分在战斗之后可以有一定概率让其成为伙伴加入队伍。本次DS版一共有72种怪物可以加入同伴，其中事件加入的怪物5种，随机加入的怪物67种。

上期的攻略中虽然已经给大家介绍了让怪物加入的具体方法，但没有详细列出所有的怪物能力资料，这期给大家补上，希望能对大家的攻略有所帮助。需要注意的一点是，当主角的级别过低时，无论如何也无法让某些怪物成为同伴，也就是说在某些场景，必须玩家的等级达到最低限度以上才可以令怪物加入。

由于刷怪物全凭运气，所以很可能会有玩家连续战斗100次以上都没有收服怪物的情况发生，当然也有可能刚遇到一次就令怪物加入成为了同伴。总之，在自己的等级足够高的情况下，耐心地刷上1000次以上，或许才有可能让某些自己心仪的珍贵怪物加入队伍。

在战斗中没有必要刻意去把想收服的怪物最后击破，只要战斗中遇到了该怪物，战斗之后都有一定几率令它成为伙伴。但是，如果有多个可以加入的怪物同时出现的情况下，这里面就有些小窍门了。例如战斗中史莱姆和荷米史莱姆同时出现的话，如果先打倒了史莱姆，最后打倒荷米史莱姆，战斗之后只有荷米史莱姆有可能加入。当然，史莱姆和黄鼠狼同时出现的情况下，无论先打倒史莱姆还是先打倒黄鼠狼，战斗之后只有史莱姆才有可能加入队伍，因为黄鼠狼不属于可以加入的怪物伙伴。需要注意的是，如果使用回旋镖等复数攻击武器的情况下，屏幕右边最后倒下的怪物就被默认为被最后击破的怪物。此外，主人公身在马车里没有加入战斗、或者主人公已经阵亡，这些情况都不会影响到怪物能否加入同伴的概率。

下表中为大家列出了可以加入同伴的全部72种怪物的详细资料，请大家参考。能力值上的“/”左右分别为初始值与最大值，例如史莱姆的等级一览是“1/99”，说明史莱姆加入同伴时的初始等级为1，级别练到最大为99。下面一行为怪物的加入概率，“1/2”就是说平均打倒两只史莱姆就有概率让其加入队伍。怪物的出没地域请大家对照上期攻略中的世界地图，注意有些怪物过了某个时期将不会在该场景出现，表格后面在必要的地方加了括号注释对应的时期。

每种怪物最多只能收服三只，而且每一只怪物的名字都有变化。当然，随着自己相同怪物数量的增加，怪物加入伙伴的概率也会逐渐地降低。

怪物名称	等级	最大HP	最大MP	力量	速度	守备	智慧	运气	经验值
スライム	1/99	8/510	0/100	8/180	3/255	5/140	1/50	3/50	0/7169952
加入概率1/2	出没地域：オラクルベリー周围、サンタローズの洞くつ、メダル王の城周围、ボブルの塔周围								
ガップリン	1/20	100/287	10/50	40/100	40/110	30/97	2/41	15/50	0/51819
加入概率1/4	出没地域：妖精の村周围、ドワーフの洞くつ								
おおねずみ	1/30	62/200	0/0	50/120	25/96	35/74	5/49	20/80	0/481427
加入概率1/2	出没地域：ボブルの塔周围								
ブラウニー	1/99	47/510	0/0	35/255	8/70	10/100	12/60	12/60	0/7226045
加入概率1/2	出没地域：オラクルベリー周围(青年时代前期)、サンタローズの洞くつ								
ばくだんベビー	1/15	42/120	0/1	49/80	15/60	46/100	10/40	33/50	0/39797
加入概率1/32	出没地域：サンタローズ周围、アルカパ周围、オラクルベリー周围(青年时代后期)								
ドラキー	1/99	10/500	0/110	11/190	7/200	9/150	15/70	10/90	0/7975987
加入概率1/4	出没地域：サンタローズ周围、アルカパ周围、レヌール城周围、オラクルベリー周围(青年时代后期)、ボブルの塔周围								
おばけキノコ	1/15	50/120	0/2	49/80	30/80	46/100	10/40	33/50	0/39797
加入概率1/16	出没地域：サンタローズ周围、アルカパ周围、レヌール城周围、オラクルベリー周围(青年时代后期)								
メタルスライム	1/20	3/105	30/206	56/146	100/255	230/255	15/65	255/255	0/3462425
加入概率1/256	出没地域：サンタローズの洞くつ、神の塔、魔物のすみか、死の火山、泷の洞くつ、メダル王の城周围、谜いの森、エビルマウンテン周围、谜の洞くつ								
くさったしたい	5/30	90/290	0/0	58/99	10/35	8/30	10/50	0/11	2021/196698
加入概率1/32	出没地域：サンタローズの洞くつ、ラインハット城地下								
スライムナイト	1/99	40/500	6/250	44/255	20/180	45/112	20/110	25/130	0/6793384
加入概率1/4	出没地域：ラインハット周围、ラインハットの洞くつ、神の塔								
プリズニャン	1/99	26/530	6/100	24/230	20/250	18/150	14/70	9/140	0/7933725
加入概率?	出没地域：オラクルベリー周围、ボブルの塔周围								
ドラゴンキッズ	1/30	50/200	0/0	59/120	25/95	46/60	5/50	20/80	0/481427
加入概率1/16	出没地域：ラインハット周围、神の塔、ポートセルミ周围、カボチ周围、ルラフェン周围(青年时代后期)								
ダンスニードル	3/25	43/210	0/0	37/120	14/95	31/80	12/40	62/120	530/777170
加入概率1/32	出没地域：ラインハット周围、ボブルの塔周围								
イエティ	1/40	48/350	0/150	56/90	23/95	46/90	8/90	25/90	0/617946
加入概率1/32	出没地域：ラインハット周围、ラインハットの洞くつ								
クックルー	1/20	43/130	5/60	54/85	27/90	42/80	21/50	50/90	0/106008
加入概率1/32	出没地域：ラインハットの洞くつ、神の塔周围、オラクルベリー周围(青年时代后期)								
エビルアップル	1/20	90/170	15/85	40/100	40/112	30/95	2/41	15/50	0/51819
加入概率1/2	出没地域：レヌール城周围、神の塔周围								
ホイミスライム	4/99	59/401	22/511	26/190	15/174	28/170	6/70	19/150	741/9101948
加入概率1/32	出没地域：オラクルベリー周围わらいぶくろ召唤出来(青年时代前期)、神の塔、ポートセルミ、カボチ、ルラフェン周围、妖精の村周围、ボブルの塔周围								
ビックアイ	1/20	64/200	10/54	62/95	25/63	47/70	18/40	42/70	0/122297
加入概率1/32	出没地域：神の塔、魔物のすみか及其周围、ルラフェン周围、ルラフェン南の洞くつ								
エンプーサ	1/25	43/146	0/0	45/135	14/100	30/83	18/55	50/120	0/777170
加入概率1/16	出没地域：神の塔、魔物のすみか周围、ルラフェン周围(前)、カボチ周围(青年时代后期)								
さまようよろい	1/99	60/624	0/0	60/255	15/137	45/120	20/110	25/131	0/6793384
加入概率1/64	出没地域：神の塔、ポートセルミ周围、カボチ周围、ルラフェン周围								
まほうつかい	4/99	40/510	16/510	19/125	15/180	21/170	25/100	30/100	1867/7234227
加入概率1/2	出没地域：ポートセルミ周围、カボチ周围、魔物のすみか、ルラフェン周围、妖精の村周围、ボブルの塔周围								
ドロヌーバ	1/30	90/310	0/30	54/120	1/23	8/36	10/55	0/10	0/196698
加入概率1/4	出没地域：魔物のすみか、ルラフェン南の洞くつ								

怪物名称	等级	最大HP	最大MP	力量	速度	守备	智慧	运气	经验值
パペットマン	1/30	52/280	0/100	60/120	44/110	71/90	3/30	30/80	0/1083319
加入概率：1/32	出没地域：ルラフェン周围、うわさのほこら周围、山奥の村周围								
ミステリドール	1/30	80/229	15/169	55/84	55/129	66/77	17/102	78/155	0/518392
加入概率：1/16	出没地域：魔物のすみか及其周围、ルラフェン周围、カボチ周围(青年时代后期)								
キメラ	3/60	78/380	12/200	68/170	44/150	58/99	27/63	33/84	705/3323759
加入概率：1/16	出没地域：死の火山周围(前)、死の火山								
ばくだんいわ	5/20	160/330	4/10	60/110	10/35	16/45	10/40	27/50	4123/507861
加入概率：1/64	出没地域：死の火山周围(前)、死の火山、デモンズタワー								
おどるほうせき	2/7	55/191	74/180	65/90	70/107	120/210	5/5	84/130	225/105328
加入概率：1/16	出没地域：死の火山、泷の洞くつ、谜いの森								
ほのおのせんし	4/40	130/453	0/0	60/171	56/128	35/52	20/165	15/41	4070/1747141
加入概率：1/64	出没地域：死の火山、テルパドール周围、グランバニア山の洞くつ								
ベホマスライム	2/50	74/250	42/300	49/80	37/80	62/83	18/85	65/139	235/1584901
加入概率：1/64	出没地域：泷の洞くつ、テルパドール周围、メダル王の城周围、海の神殿								
しびれくらげ	4/99	35/387	15/510	17/187	10/180	20/163	3/68	7/143	741/9101948
加入概率：1/2	出没地域：内海(前)、海の神殿								
キングスライム	3/30	148/330	20/180	70/110	40/102	69/95	29/65	43/80	2287/849249
加入概率：1/64	出没地域：テルパドール周围(合体)、メダル王の城周围								
ドラゴンマッド	4/40	130/450	0/0	83/190	43/64	45/60	10/35	15/40	4070/1747141
加入概率： 1/16	出没地域：ネッドの宿屋周围、チゾットの山道、グランバニア山の洞くつ、グランバニア周围								
ミニデーモン	3/30	89/231	12/150	55/85	55/125	66/77	5/50	78/150	2287/509115
加入概率：1/32	出没地域：グランバニア山の洞くつ、デモンズタワー								
メッサーラ	4/50	107/410	21/121	83/175	60/78	87/90	43/110	28/130	3424/1502230
加入概率：1/32	出没地域：ネッドの宿屋周围、グランバニア山の洞くつ、グランバニア周围、试练の洞くつ								
はぐれメタル	1/8	6/300	30/254	61/150	150/255	255/255	15/75	255/255	0/1029722
加入概率1/256	出没地域：名产品博物馆周围、グランバニア山の洞くつ、试练の洞くつ、天空への塔周围、エビルマウンテン周围、谜の洞くつ								
オークキング	4/30	100/500	30/220	90/150	60/70	65/110	36/70	101/160	5843/1016239
加入概率1/4	出没地域：グランバニア周围、试练の洞くつ、デモンズタワー								
アームライオン	3/30	83/310	0/60	91/120	58/108	72/83	6/30	32/60	1140/457924
加入概率1/32	出没地域：デモンズタワー								
ホークマン	4/30	98/295	12/83	90/151	70/222	65/110	36/70	101/158	5843/1016239
加入概率1/32	出没地域：デモンズタワー								
ネーレウス	3/50	115/310	57/280	48/70	71/105	67/110	45/100	2/15	1711/1773775
加入概率1/32	出没地域：海面								
ブリザードマン	4/40	130/457	12/82	60/168	56/128	35/52	20/157	15/40	4070/1747141
加入概率1/64	出没地域：海の神殿								
おばけキャンドル	1/30	64/225	10/66	62/100	12/55	36/64	25/79	44/76	0/255774
加入概率1/16	出没地域：お金持ちの屋敷周围								
ゴースト	1/99	10/500	0/113	16/214	7/201	9/151	15/70	10/87	0/7975987
加入概率1/2	出没地域：お金持ちの屋敷周围								
ゴーレム	5/50	210/500	0/0	120/255	51/57	110/200	25/50	90/150	8779/1557027
加入概率1/4	出没地域：エルヘブン周围、天空への塔、封印の洞くつ								
エリミネーター	3/30	91/450	0/50	77/180	61/92	64/75	11/50	57/125	1298/989061
加入概率1/16	出没地域：名产品博物馆周围(前)、エルヘブン周围、天空への塔、地下遗迹の洞くつ周围								
ケンタラウス	3/50	122/410	22/151	89/155	69/141	84/90	25/70	54/150	1370/1359819
加入概率1/16	出没地域：天空への塔と周围、名产品博物馆周围(青年时代后期)								
ソルジャーブル	3/30	151/400	0/80	91/155	78/103	80/120	35/50	56/80	1050/1316774
加入概率1/32	出没地域：天空への塔、地下遗迹の洞くつ、封印の洞くつ								

交友 浙江 吴洋兵 交友啦，当然是交友啦，交女友更好啦，小编也可以啦，我是不是很欠扁啦！（库巴：是啦！）
男，19岁，舟山普陀朱家尖莲花路33号，QQ361675049

怪物名称	等级	最大HP	最大MP	力量	速度	守备	智慧	运气	经验值
プチヒーロー	1/99	40/507	0/30	44/255	20/201	45/130	20/110	25/129	0/6793384
加入概率1/32	出没地域：死の火山周围(青年时代后期)、名产品博物馆周围(青年时代后期)、天空への塔周围、谜いの森								
プチファイター	1/99	60/544	0/0	52/255	8/49	50/154	20/100	25/129	0/6398808
加入概率1/32	出没地域：死の火山周围(青年时代后期)、名产品博物馆周围(青年时代后期)、天空への塔周围、谜いの森								
プチプリースト	1/99	40/508	0/51	20/200	15/181	45/133	20/252	25/129	0/7234227
加入概率1/32	出没地域：死の火山周围(青年时代后期)、名产品博物馆周围(青年时代后期)、天空への塔周围								
プチマージ	1/99	25/348	0/49	18/125	15/179	17/130	20/254	25/129	0/7234227
加入概率1/32	出没地域：死の火山周围(青年时代后期)、名产品博物馆周围(青年时代后期)、天空への塔周围								
サターンヘルム	5/50	130/302	0/83	99/124	32/40	110/200	55/190	6/9	8779/1557027
加入概率1/64	出没地域：地下遗迹の洞くつ、封印の洞くつ								
アークデーモン	3/99	245/520	45/180	120/255	50/90	96/160	85/160	78/180	2287/8114501
加入概率?	出没地域：封印の洞くつ								
アンクルホーン	4/40	175/450	38/351	95/200	85/127	85/130	50/90	93/130	7561/2525882
加入概率1/4	出没地域：谜いの森、ボブルの塔								
メガザルロック	3/20	205/330	17/150	107/130	52/60	175/210	15/30	125/250	2287/620054
加入概率1/256	出没地域：死の火山周围(青年时代后期)、谜いの森、ボブルの塔、谜の洞くつ								
コロヒーロー	1/99	40/494	0/30	44/255	20/201	45/130	20/110	25/130	0/6793384
加入概率1/16	出没地域：妖精の村周围								
コロファイター	1/99	60/534	0/0	52/255	8/51	50/151	20/102	25/130	0/6398808
加入概率1/16	出没地域：妖精の村周围								
コロプリースト	1/99	40/506	0/49	20/199	15/183	45/128	20/252	25/130	0/7234227
加入概率1/16	出没地域：妖精の村周围								
コロマージ	1/99	25/348	0/51	18/125	15/180	17/130	20/248	25/131	0/7234227
加入概率1/16	出没地域：妖精の村周围								
エビルマスター	3/30	151/400	24/125	80/157	78/103	80/142	62/138	56/80	1050/1316774
加入概率1/4	出没地域：封印の洞くつ								
ホークブリザード	3/25	166/306	22/70	86/150	80/129	90/130	10/30	46/60	2287/807518
加入概率1/32	出没地域：封印の洞くつ周围、ボブルの塔、ジャハンナ周围								
シュプリンガー	3/50	187/400	23/90	110/160	91/174	90/100	30/60	71/100	2287/1834534
加入概率1/32	出没地域：ボブルの塔、大神殿、谜の洞くつ								
グレイトドラゴン	3/60	230/510	0/0	130/255	95/167	110/230	81/99	92/150	2287/2031883
加入概率1/64	出没地域：ジャハンナ周围、谜の洞くつ								
キラーマシン	4/30	177/450	0/0	170/255	98/155	185/255	40/40	60/70	18480/2002470
加入概率1/256	出没地域：ジャハンナ周围、エビルマウンテン周围、谜の洞くつ								
ギガンテス	2/7	260/510	0/0	115/255	77/255	80/150	10/30	30/100	255/3504165
加入概率1/32	出没地域：エビルマウンテン周围、谜の洞くつ								
ライオネック	3/23	202/400	23/300	101/140	97/214	106/200	100/200	117/200	2071/808132
加入概率1/64	出没地域：谜の洞くつ								
ヘルバトラー	3/99	305/511	75/511	147/255	124/197	159/255	71/150	99/255	2287/9216663
加入概率1/256	出没地域：谜の洞くつ								

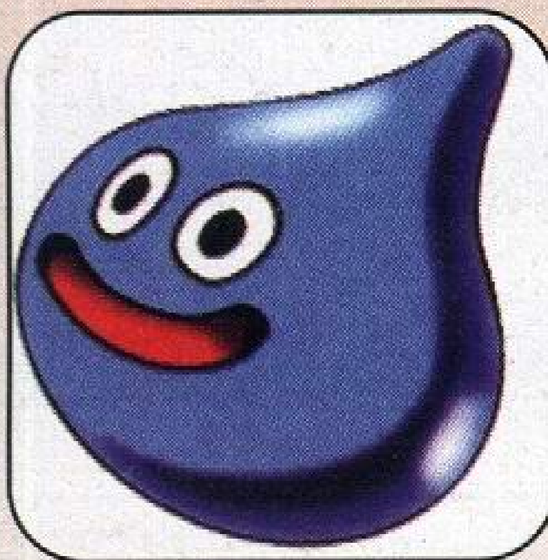
上表给大家列出了通过战斗之后可以随机收服的全部67种怪物同伴，请大家自己根据各种怪物的能力值，着重培养自己所喜欢的怪物吧。此外，在双六场里无论怎么击倒怪物，都无法令怪物加入同伴的，只有在大地图或者迷宫里才能收服怪物。需要注意的是，某些怪物表面上虽然能力值较低，但是有非常珍贵的技能或咒文，本篇研究的下一页就给大家详细列出了编者推荐的部分能力值较为优秀的怪物，请大家参考。

除去战斗后随机加入的怪物，本作里还设有5种剧情事件加入的特定怪物，其中主角幼年时代所救的小杀人豹就属于剧情怪物伙伴之一。当然，真正实力强劲的还是通关后的谜之双六场里收服的小艾斯塔克及之后的布恩。不过这两个怪物初期能力较低，需要漫长的培养过程。

怪物名称	等级	最大HP	最大MP	力量	速度	守备	智慧	运气	经验值
キラーパンサー	15/99	115/511	0/0	67/255	62/255	52/150	21/100	45/100	7790/6398808
	加入方法：幼年时代，完成レヌール城的任务即可成为同伴								
ベビーパンサー	2/20	44/120	0/0	24/71	18/69	9/33	7/20	9/45	250/31280
	加入方法：在魔物のすみか(カボチ西方的洞窟)最深处，主人公使用比安卡的缎带(ビアンカのリボン)的话就能成为同伴								
ザイル	1/99	8/510	2/290	8/205	3/255	5/175	20/145	3/50	0/7169952
	加入方法：青年时代后半从妖精の城再次返回妖精の国的时候、在获得开门技法(カギの技法)的洞窟加入同伴								
プチターク	1/99	305/999	0/975	147/255	124/255	159/255	71/255	99/255	0/9216663
	加入方法：在谜の双六场获得冠军的时候即可成为同伴								
プオーン	1/99	8/999	0/290	25/255	6/60	15/255	2/255	0/255	0/?
	加入方法：必须先把プチターク收为同伴。然后调查封印のほこら(サラボナ西北的祠堂)底部的壶，之后即可成为同伴								

推荐入手怪物一览

Point 1 スライム(史莱姆)



成为同伴的概率非常高，轻易的就能收服。它的初始的智慧较低，达到20点之前将无法听从主角命令，所以前期还是放进马车里培养为上。史莱姆的优点是速度快、成长度高，而且能够使用ルカナン、スクルト、ニフラム等辅助咒文。在等级提升到20之前最好经常放在马车里锻炼等级，到BOSS战的时候再派它出战使用ルカナン、スクルト咒文协助战斗。

Point 2 スライムナイト（史莱姆骑士）



只要在莱因哈特周围随机遇敌，很容易收服一两只。史莱姆骑士是DQ5里面最推荐收服的怪物，它不但能力高，装备品比较丰富，而且还对爆炸系和火焰系的咒文有1/3的抗性。此外，史莱姆骑士还精通回复咒文与マホトラ这种吸取MP的特技，所以在战斗中属于全能型的角色，从序盘到终盘一直都能发挥作用。但是如果要挑战隐藏BOSS的话，恐怕级别不够会相当吃力。

Point 3 エビルアップル（恶魔苹果）



攻击、防御、速度值都非常高，特别是防御力的成长度非常惊人，而且能够使用ルカニ和麻痹攻击这些非常实用的特技。此外收服的成功率也非常高，在序盘非常实用，但是，等级上限仅有20，到了中盘以后将无法提升能力，这一点必须注意。

Point 4 おばけキノコ（怪蘑菇）



能力成长非常快，在序盘非常实用。但是等级上限只有15，中盘以后就把它踢出队伍吧。特技方面除了能够吐出毒气以外，别的就没有什么值得注目的了。

Point 5 ドロヌーバ（泥怪）



HP和力量等能力非常刚高，在中盘以后直到后盘的BOSS战中都能发挥作用。但是，速度值非常低是它最大的弱点，战斗中很大几率比敌人行动要慢，所以在杂兵战中不太实用。

Point 6 ホイミスライム（荷米史莱姆）



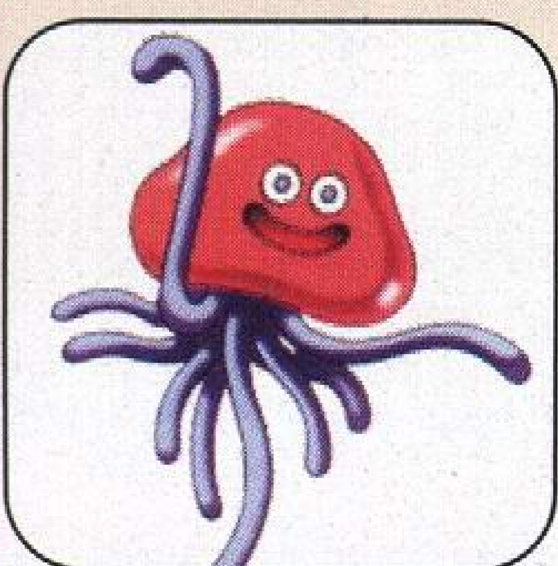
回复系最实用的角色，用来在战斗之后给同伴回复HP吧。虽然在战斗中起不到什么作用，但是配置一只在马车里的话，就可以安心地冒险了。而且到了后期能够使用全员完全回复的珍贵技能，这一点比贝荷玛史莱姆还要优秀，此外，荷米史莱姆的加入概率也比较高。

Point 7 キメラ（奇美拉）



能力值非常高，而且能够自由使用回复魔法。和荷米史莱姆不同，在战斗中也值得依靠，所以尽量活用在中盘以后的战斗中吧。

Point 8 ベホマスライム（贝荷玛史莱姆）



回复系最强的史莱姆，优点是MP值较高，而且速度和防御也很优秀。但是后期不会全员完全回复的咒文，这一点就显出弱势了。

Point 9 ドラゴンマッド（迈特龙）



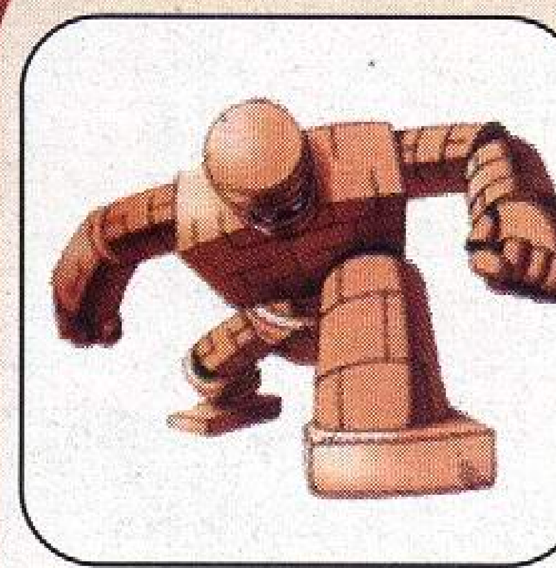
攻击力和HP非常高，此外还会催眠吐息、火焰吐息、麻痹吐息等异常状态特技，在中盘以后非常实用，可以考虑培养一只。

Point 10 オークキング（欧克王）



可以使用ベホマラ一以及ザオリク等珍贵咒文，非常实用的怪物。作为战斗中的攻击性角色也不错，危急之时还能用来充当回复角色，最好能一直培养到游戏后期。

Point 11 ゴーレム（格雷姆）



HP和攻击力非常高，把它放置在队伍先头的话将会非常安心，属于一直能够用到后盘的强力角色。唯一的缺点是对抗咒文或吐息系伤害一点抗性都没，而且也没有什么实用的特技。此外，速度较低也非常头疼。

Point 12 ケンタラウス（肯塔罗斯）



能够使用バイキルト、ベホマ、フバーハ等非常实用的辅助咒文。如果注重培养的话将会成为非常强力的角色，但是加入队伍较晚。

Point 13 アンクルホーン（魔牛大叔）



这个怪物非常容易成为伙伴，而且能力值比较优秀，装备品也比较充实，适合作为战斗中的主力角色。在主人公等级在40左右的时候即可发挥作用，一直用到游戏后盘吧。

以上为大家介绍的就是编者个人在实际游戏中总结出的一些心得，推荐大家收服的一些怪物。有些是收服简单，成长度高，有些则是抗性较强，咒文实用。在游戏中如果能够把以上推荐的13种怪物收编到队伍里的话，绝对能在整个游戏中轻松不少。本期在DQ专栏中介绍了名产品博物馆方面的系统介绍，感兴趣的玩家可以看看。下期的DQ专栏还会给大家献上三位新娘的综合能力分析，敬请期待吧！

■文责/一狼 ■美编/包子

攻略研究



实用资料大集合

■ 文责 / 八房
■ 美编 / 包子

新・暗黑龙与光之剑
NDS S・RPG ●任天堂●2008年8月7日 ●1~2人/4800日元●512Mb

支援系统

对于火纹这样一款比较注重战略性的游戏来说，队员的能力是一个相当重要的战略因素，人员的搭配和选择也是让人头疼的问题，尤其是本次加入的“生祭系统”——虽然这个不是官方名词，不过想要进外传的话必须牺牲大量同伴，收到的外传人物又都是神话中神祇的名字的存在，使得同伴的取舍更加困难。究竟哪一位同伴值得培养？什么职业的能力比较让人满意？一份成长率表格可以很好的帮助各位玩家解决这些问题。

本次的成长率计算公式比较简单：人物成长率+职业成长率=实际成长率。成长率高于100，则一定会成长1点，概率成长2点；成长率低于0，则基本不会成长。对照表格大家可以比较轻松的获知同伴的大致成长率。有些朋友看到负的成长率很担心会降能力，其实是不会的。

人物成长率表

人物名	类型	HP	力	魔力	技量	速度	幸运	守备	魔防	合计
マルス	–	40%	35%	5%	20%	30%	70%	15%	7%	222%
ジュリアン	–	50%	40%	0%	20%	10%	80%	25%	12%	237%
リカード	–	20%	40%	0%	0%	10%	40%	5%	12%	127%
ジェイク	–	0%	10%	0%	40%	0%	50%	0%	5%	105%
ベック	–	20%	5%	0%	20%	20%	35%	5%	5%	110%
バヌトゥ	–	–10%	0%	0%	–10%	–10%	10%	0%	5%	–15%
チキ	–	40%	30%	0%	50%	60%	90%	10%	12%	292%
ナギ	–	40%	30%	0%	50%	60%	90%	10%	12%	292%
チェイニー	–	0%	0%	10%	0%	0%	20%	0%	17%	47%
ジェイガン	A	0%	5%	10%	10%	5%	30%	5%	5%	70%
アラン	A	10%	35%	0%	5%	30%	40%	0%	10%	130%
フレイ	A	40%	20%	5%	30%	45%	45%	5%	5%	195%
カイン	A	35%	20%	5%	25%	40%	40%	5%	5%	175%
アベル	A	25%	25%	5%	25%	40%	25%	5%	5%	155%
マチス	A	50%	25%	0%	5%	10%	30%	15%	5%	140%
ハーディン	A	10%	15%	0%	30%	45%	30%	5%	5%	140%

人物名	类型	HP	力	魔力	技量	速度	幸运	守备	魔防	合计
ロシェ	A	50%	25%	0%	30%	0%	10%	5%	5%	125%
ビラク	A	20%	15%	0%	0%	30%	30%	0%	5%	100%
ジョルジュ	A	0%	10%	5%	30%	10%	20%	0%	5%	80%
ゴードン	A	20%	10%	0%	20%	5%	40%	20%	5%	120%
トーマス	A	25%	15%	0%	10%	20%	25%	0%	10%	105%
ナバール	A	40%	20%	5%	20%	25%	40%	5%	0%	155%
ラディ	A	30%	30%	0%	15%	20%	40%	15%	0%	150%
ウェンデル	A	20%	0%	0%	0%	0%	40%	5%	15%	80%
ガトー	A	40%	0%	0%	30%	40%	80%	0%	10%	200%
マリク	A	40%	0%	10%	30%	25%	45%	20%	10%	180%
ボア	A	–10%	0%	0%	0%	0%	20%	0%	10%	20%
リフ	A	0%	5%	10%	5%	0%	40%	5%	15%	80%
ホルス	B	0%	0%	5%	15%	10%	15%	5%	0%	60%
ロレンス	B	10%	35%	0%	50%	20%	40%	0%	5%	160%
ドーガ	B	0%	5%	5%	20%	40%	30%	0%	0%	100%
ロジャー	B	10%	35%	0%	10%	10%	80%	0%	5%	150%
トムス	B	10%	15%	5%	20%	30%	10%	15%	0%	105%
ミシェラン	B	0%	20%	0%	5%	25%	30%	0%	5%	85%
アストリア	B	30%	30%	5%	15%	0%	50%	5%	5%	140%
サムソン	B	10%	15%	5%	0%	5%	55%	10%	5%	105%
オグマ	B	30%	20%	0%	15%	10%	40%	15%	5%	135%
シーザ	B	30%	20%	10%	10%	25%	20%	10%	5%	130%
ユミル	B	10%	10%	0%	10%	20%	25%	10%	0%	85%
バーツ	B	0%	0%	0%	25%	20%	40%	15%	0%	100%
サジ	B	10%	15%	0%	30%	0%	35%	10%	0%	100%
マジ	B	0%	10%	10%	5%	30%	40%	10%	10%	115%
ダロス	B	10%	20%	0%	5%	0%	40%	30%	0%	105%
ウルフ	B	120%	80%	5%	70%	60%	50%	60%	0%	445%
ザガロ	B	120%	60%	5%	80%	60%	30%	80%	0%	435%
カシム	B	0%	20%	5%	25%	15%	20%	15%	0%	100%
エッツエル	B	20%	0%	10%	20%	20%	20%	5%	10%	105%
ミディア	C	40%	15%	0%	25%	40%	10%	5%	5%	140%
ミネルバ	C	0%	25%	0%	30%	10%	40%	20%	0%	125%
シーダ	C	10%	10%	5%	40%	60%	70%	0%	0%	195%
パオラ	C	30%	45%	0%	50%	0%	10%	15%	10%	160%
カチュア	C	30%	35%	0%	60%	40%	40%	15%	5%	225%
エスト	C	10%	45%	0%	40%	30%	50%	10%	5%	190%
ノルン	C	20%	15%	0%	20%	25%	30%	10%	5%	125%
アテナ	C	25%	15%	5%	20%	25%	25%	5%	0%	120%
レナ	C	–5%	0%	15%	10%	0%	60%	0%	20%	100%
マリア	C	–5%	0%	10%	10%	5%	75%	–5%	20%	110%
エリス	C	40%	0%	20%	35%	40%	80%	10%	0%	225%
リンダ	C	20%	0%	20%	20%	20%	60%	0%	5%	145%

其中标颜色者表示外传角色。并不是所有外传角色都非常值得培养哦。由于进入外传要贡献大量的人头（抖），所以一定要事先算好人数。其实，除了能力之外，衡量同伴还有其他标准——比如女主角，本身能力不突出，但是支援关系非常广泛；龙人老头则是收得龙女的关键人物；エッツエル能力一般，但是初始武器等级就很高，高难度下可以立即上前线。

职业成长率表										
兵种	级别	职业	HP	力	魔力	技量	速度	幸运	守备	魔防
–	–	ロード	40%	15%	–10%	20%	20%	0%	5%	–5%
–	–	盗贼	30%	10%	–20%	30%	40%	0%	5%	–10%
–	–	シューター	40%	20%	–10%	10%	20%	0%	20%	–15%
–	–	マムクート	50%	20%	10%	30%	20%	0%	10%	–10%
–	–	コマンド	40%	30%	–20%	30%	30%	0%	15%	–15%
A	下级	ソシアルナイト	40%	15%	–10%	25%	10%	0%	15%	–5%
A	下级	アーチャー	40%	10%	–10%	20%	30%	0%	10%	–10%
A	下级	剑士	50%	10%	–10%	20%	25%	0%	5%	–5%
A	下级	魔道士	20%	–10%	30%	20%	15%	0%	–15%	10%
A	下级	僧侣	20%	–15%	10%	15%	20%	0%	–10%	30%
A	上级	パラディン	40%	15%	–10%	25%	10%	0%	15%	–5%
A	上级	ドラゴンナイト♂	30%	10%	–15%	20%	25%	0%	10%	0%
A	上级	スナイパー	40%	10%	–10%	20%	30%	0%	10%	–10%
A	上级	ソードマスター	50%	10%	–10%	20%	25%	0%	5%	–5%
A	上级	贤者	20%	–15%	20%	20%	20%	0%	–15%	20%
A	上级	司祭	20%	–15%	20%	20%	20%	0%	–15%	20%
B	下级	アーマーナイト	60%	15%	–15%	20%	0%	0%	30%	–10%
B	下级	佣兵	60%	20%	–20%	25%	20%	0%	5%	–10%
B	下级	战士	80%	40%	–20%	15%	10%	0%	0%	–15%
B	下级	ハンター	40%	20%	–15%	15%	25%	0%	5%	–15%
B	下级	海贼	80%	40%	–20%	15%	10%	0%	0%	–15%
B	下级	ダークマージ	20%	–15%	20%	20%	20%	0%	–15%	20%
B	上级	ジェネラル	60%	15%	–15%	20%	0%	0%	30%	–10%
B	上级	勇者	60%	20%	–20%	25%	20%	0%	5%	–10%
B	上级	ウォーリアー	80%	40%	–20%	15%	10%	0%	0%	–15%
B	上级	ホースメン	40%	20%	–15%	15%	25%	0%	5%	–15%
B	上级	バーサーカー	80%	40%	–20%	15%	10%	0%	0%	–15%
B	上级	ソーサラー	20%	–15%	20%	20%	20%	0%	–15%	20%
C	下级	ペガサスナイト	30%	10%	–15%	20%	25%	0%	10%	0%
C	下级	アーチャー	40%	10%	–10%	20%	30%	0%	10%	–10%
C	下级	剑士	50%	10%	–10%	20%	25%	0%	5%	–5%
C	下级	魔道士	20%	–10%	30%	20%	15%	0%	–15%	10%
C	下级	シスター	20%	–15%	10%	15%	20%	0%	–10%	30%
C	上级	ドラゴンナイト♀	40%	10%	–15%	20%	25%	0%	10%	0%
C	上级	ファルコンナイト	30%	10%	–15%	20%	25%	0%	10%	0%
C	上级	パラディン	40%	15%	–10%	25%	10%	0%	15%	–5%
C	上级	スナイパー	40%	10%	–10%	20%	30%	0%	10%	–10%
C	上级	ソードマスター	50%	10%	–10%	20%	25%	0%	5%	–5%
C	上级	贤者	20%	–15%	20%	20%	20%	0%	–15%	20%
C	上级	司祭	20%	–15%	20%	20%	20%	0%	–15%	20%

使用方法：首先在人物成长率表中找到欲查阅人物的类型，再在本表中查找相对应的成长率。隼骑士（上位天马骑士）转职需要的道具“天空之鞭”需要联线WIFI在网络商店中购买。一般来说，一个进度目前只能够购买3个天空之鞭，要合理分配哦。

另外，由于这次的成长率分为人物成长率和职业成长率两个部分，所以——失去很多战友后补充的无脸众可就倒霉了：这些人个人成长率是空白，也就是说，能力的上涨完全取决于职业，这也使得他们的成长相对有脸者来说要困难很多。

支援系统

作为火纹系列的重要系统之一，支援系统在本作依然健在。只是本作号称完全复刻初代，而初代是没有支援系统的（只有在主角身边数格的人能得到补正），所以本次的支援系统也做出了很大变化——支援对话被取消，友情度需要靠共同出击来增长；不再限制一个角色的总支援数量，只要达到条件，可以与复数的人结成A级支援。

支援发生的具体效果是：有相应关系的两人，在同一章出击，只要章节结束时两人都生存，就会积累1的友好度，友好度达到一定程度即可结成支援关系。有支援关系的二人，只要走到对方身周三格内的范围，便可以获得能力加成。多人支援加成可累计。还有一点需要注意：由于游戏只有20余章，所以部分加入较晚的同伴即使一直出击也无法达到高级别支援，但也有本身无法达到高级支援，但利用进外传多出来的章节数就可以达到的例子。哦，对了，模仿士チェイニ一变身而成的角色，支援效果是不能COPY过来的……下面是三个级别支援的具体效果和好感度列表。

Lv	命中	回避	必杀率	敌必杀回避率
A	+10%	+10%	+5%	+5%
B	+10%	+10%	+0%	+0%
C	+5%	+5%	+0%	+0%

隐藏商店

本次的隐藏商店进入方法还是和原来一样——持有会员卡在指定位置待机。这次的会员卡是由17章的一个祭司掉落的，大家要注意别错过了。和以前不同的是，本次隐藏商店中的物品是有数量限制的，同一个物品只有三件，要合理分配。



第十七章位置：王座正上方的门

贩卖物品	
キルソード	1500G
ドラゴンソード	1200G
キラーランス	1800G
ドラゴンランス	1350G
キラーアクス	1400G
ポールアクス	1050G
キラーボウ	1600G
ロングボウ	2000G
总计需要金额	35700G

第二十一章位置：东北方向被山围住的湖泊

贩卖物品	
力のしずく	2500G
精灵の粉	2500G
秘传の书	2500G
女神の像	2500G
はやての羽	2500G
总计需要金额	37500G

第二十三章位置：王座背后的门



贩卖物品	
マスタープルフ	2500G
总计需要金额	7500G

第二十四章位置：西南方向,被山围住的湖泊

贩卖物品	
龙の盾	2500G
魔よけ	2500G
天使の衣	2500G
术书	2500G
总计需要金额	30000G

需要的资金量相当大，正常游戏是无法获得的，所以想要不错过好东西的话，就好好在斗技场磨练吧。最后一个斗技场在第二十章而很多隐藏商店在二十章后……加油吧。按照系列惯例，使用银卡能够节省一定资金。

救急救命 カドゥケウス2 要点导航（上）

超执刀 2

NDS ACT ●ATLUS●2008年8月 ●1人/价格 5040日元● 512MB

□文责/八房
□美编/包子

1-1 鳄鱼咬噬



■**流程**：很简单的一章。只要按照护士的提示即可完成操作。本关要完成基本的缝合、注射回复剂、切开、消毒和拔出骨头碎片等操作。拣出所有骨头碎片后，需要用镊子将偏离的骨头夹回原位，然后拼合骨片。最后消毒后进行封口。

◆**要点**：可优先处理小伤口，减少失血量，此外，拔出骨片后伤口会溢血，病人体力也会减少。虽然现在还显现不出重要性，但以后良好的习惯能够有效抑制病人失血，极大提高效率。还有.用药水撒没有缝合的伤口可以暂时延缓溢血，还能恢复几点HP，高难度下可有效利用。

1-3 胃肠道间质瘤

■**流程**：首先，消毒后切开伤口，可以看到肠道表面有小型溃疡疱，使用激光烧却之后会出血，利用引流管抽去血液，之后撒药水使之愈合。之后使用探测器探测到大型肿瘤阴影，使用手术刀切开它，抽去分泌液，之后即可切除。拿掉切除的肿瘤后，周围会出现小疱，照例处理。使用镊子夹起人造膜盖住伤口，然后撒药水使之与组织融和。切除所有肿瘤后即可缝合。

◆**要点**：缝合开刀口之前记得先撒药水消毒并且使用回复剂加满血，有助于提高评价。此外，烧掉小脓疱或长时间不盖好伤口都会引发溢血，可以一口气处理所有溢血后再换工具，节省手数提高效率。

1-4 胸腔外伤

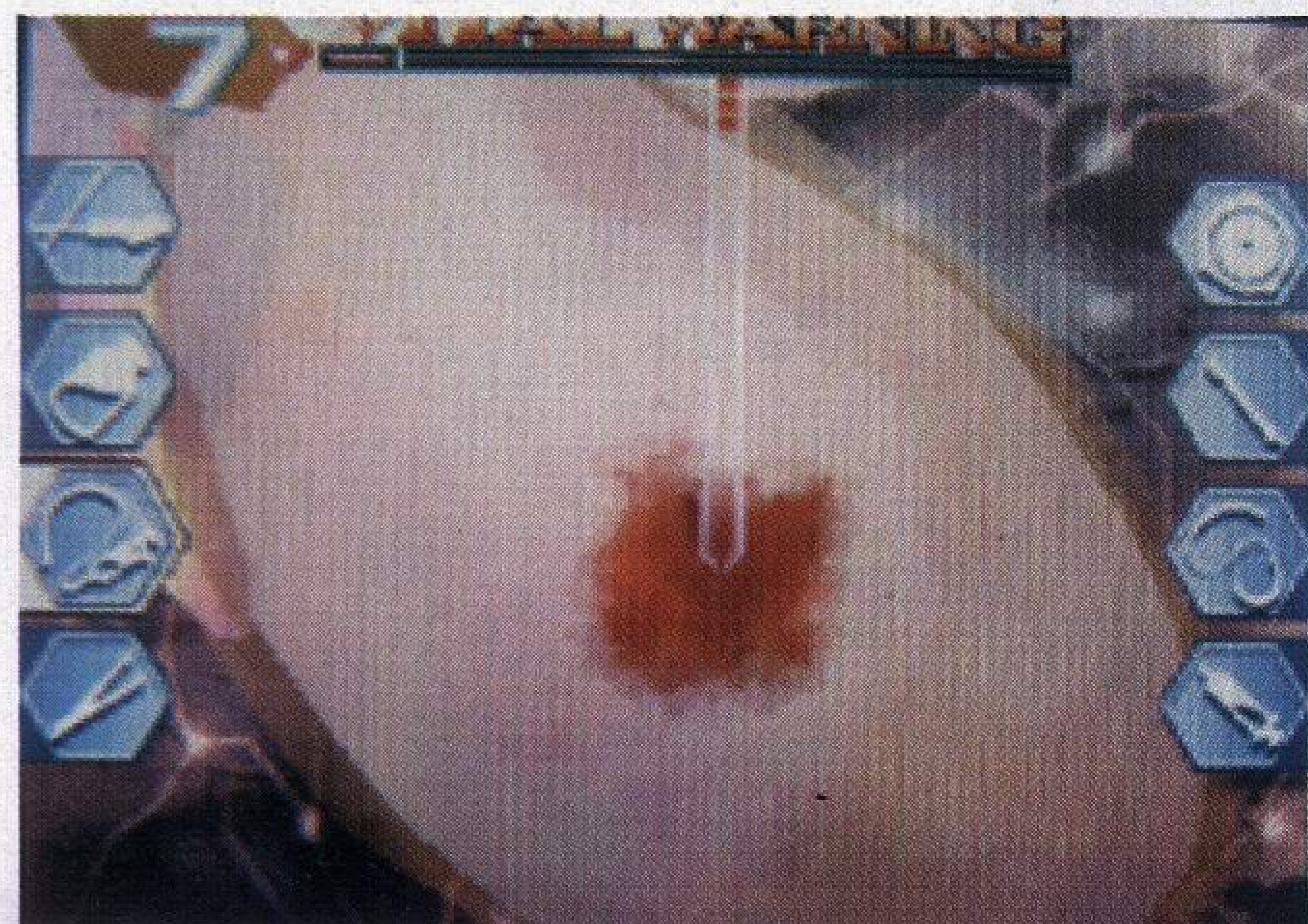


■**流程**：首先要迅速使用电击器恢复病人心跳，离绿色区域越近心跳回复越高。清除淤血后，可以看到一条格外大的创口，需要用镊子把两

边创口捏到一起再缝合。之后拔取碎骨，随着碎骨拔出会产生伤口和出血，要及时处理。处理完伤口正在拼合骨头时，患者心脏骤停，同时肺部迸裂出现碎骨，及时处理后闭合开刀口。

要点：伤者HP上限较低，所以要尽量处理掉能处理的伤口，抑制失血，可活用药水撒伤口抑血。每次心跳骤停后HP都会见底，要及时回复到不影响操作的水平。贴绷带之前记得回复满体力。

1-5 心脏中枪



■**流程**：首先照例处理伤口，切开胸腔，吸去血后出现的洞要用镊子夹人造膜覆盖，之后可以开刀，吸取溢血，拔取子弹。此时HP上限会迅速暴跌到10，处理溢血的同时要密切关注HP。拔出全部弹片并植膜后还需要一次电击，之后处理开刀口。

◆**要点**：前期可不顾HP迅速处理(反正要跌到10)，HP下降后即时给药。有时吸取回复剂不需要吸满管，打一点就管事。高难度时伤口溢血加快，如不能迅速拔出的话谨防溢血造成MISS，拔子弹时若MISS几乎马上就会失败。

1-6 新种出血热

■**流程**：处理简单伤口后，按照前面处理肿瘤的方法探查灰色区域并切开。切开后一定会溢血，注意处理。去除初期病灶后再次出现病灶，全部处理完成后伤口异变，一口气出现大量病灶和裂伤，此时强制发动超执刀模式，在时间耗尽之前处理掉吧！

◆**要点**：及时处理普通伤口可以抑制失血，此外，切开灰色区域也会失血，并且需要耗费时间抽血，要算好血量。尤其是有复数病灶时，如没有及时切开，病灶会爆裂，大量失血并造成裂口，一定要避免。使用超声波探查后优先处



理范围较大的病灶。此外，最后一个伤口缝合前记得加满HP提高分数。

2-1 超执刀练习

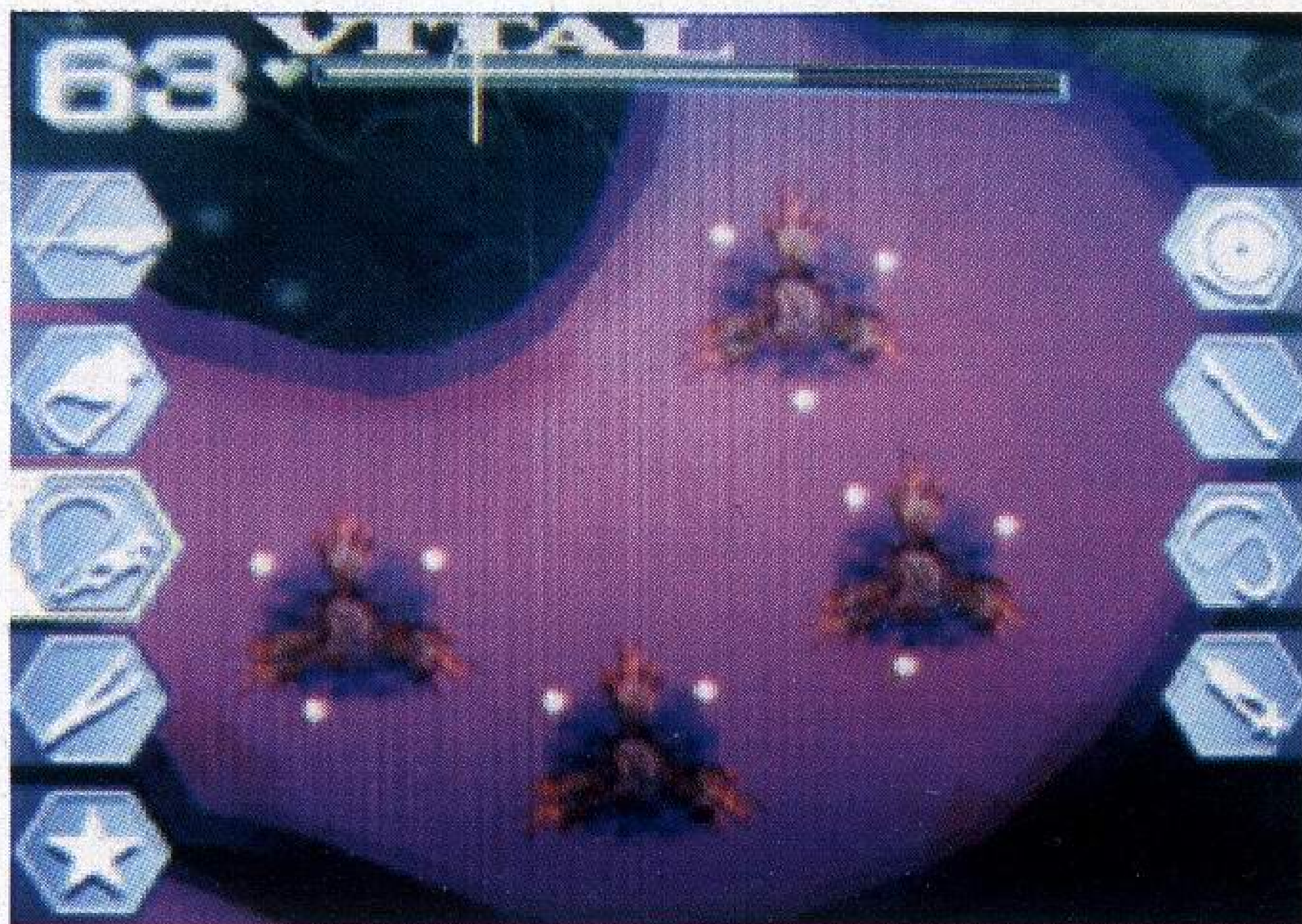
■**流程**：反复画五角星即可。

◆**要点**：重要的不是规整，而是速度。只要大致画得是直线即可，没必要比例规整，但速度一定要快。

2-2 胃部疑似罪蚀

■**流程**：切开腹腔后，要首先注射黑色药液使得器官恢复原状，之后每次变色都要重新注射。吸取溃疡组织液后，溃疡会造成周围出现疱疹。要使用手术刀切断周围的三条脉络后用镊子夹走。之后再次出现2个溃疡，处理方法相同。但如果夹除一个后没有马上处理掉另一个，溃疡会再生，所以需要先分别切断息肉，之后马上一同夹除。最后是四个溃疡，处理方法相同但时间较紧，可发动超执刀。

◆**要点**：要注意黑色药水的有效时间，否则可能会发生MISS。溃疡的经络虽然说是要“切”，其实只要把手术刀点在上面不放就可以对其造成伤害……小脓疱只会加快失血速度，但处理



它产生的溢血会马上减少HP，要善用药水。超执刀留着不放有奖励，不过快速过关也有奖励，可自己看情况决定用不用。

2-3 罪蚀后遗症结核

■**流程：** 首先也要注射黑色药水，之后吸取黄色脓液后向小红肿注射蓝色药水消肿。然后使用探测器探测病灶，病灶的处理方法与1-3一样，只是这次攻击病灶本体会使之产生黄色脓液，被浸染的地方会出现红肿，要注意。清理一个区域后，使用探测器拖动屏幕到其他区域，全部处理后缝合伤口。

◆**要点：** 不要总想着一口气处理多个溃疡，因为脓液和组织液都会很快溢出。此外，脓液和肿胀最好及时清理，否则减血速度会加快很多。病灶长时间不剥出也会造成伤害，要注意。本关高难度下时间不是很充裕，适当使用超执刀可提高效率。

2-4 毒物损伤



■**流程：** 切开喉咙，之后吸去毒液，夹除有毒的胶囊。由于部位伤害过深，所以必须先注射蓝色药水使之剥落然后切除。由于需要植皮，所以先要给指定区域注射黄色药水，之后切出几块能用的皮。吸取创口的溢血后用四块皮肤盖住创口，撒药水使之融和。之后要向下寻找另一块胶囊，拣出后，按之前的方法处理坏死的伤口。

◆**要点：** 伤口久不植皮会溢血，导致已经放上的膜剥落，要注意。制造皮的时候在每个格略点即可，之后用手术刀一口气切下。处理完前半个之后，先不要管底下的伤口，迅速摘除另外半个胶囊，否则会烂出个大洞来……拔出胶囊后的小伤口和创面可撒药水治疗。

2-5 疑似罪蚀后遗症



■**流程：** 开始就要进行一次心脏起搏，之后抽血，然后换用镊子迅速把人造膜贴在伤口上撒药水。不过接下来病人内脏大出血，人造膜全部剥落了，这时候需要注射黑色药水去除毒素。然后使用探测器，可以发现左2右4六个病灶，切开后处理即可。都处理完后再次抽血并贴膜即可缝合。

◆**要点：** 中途剥落人造膜时病人的HP也会减少，而切开病灶也会造成伤口和出血，所以一次切开复数伤口时要密切注意血量。在去除所有病灶前，开始创口的出血是无法抑制的。由于贴好膜后不赶快撒药水会溢血剥落，所以想要加满血提高评价最好使用超执刀。

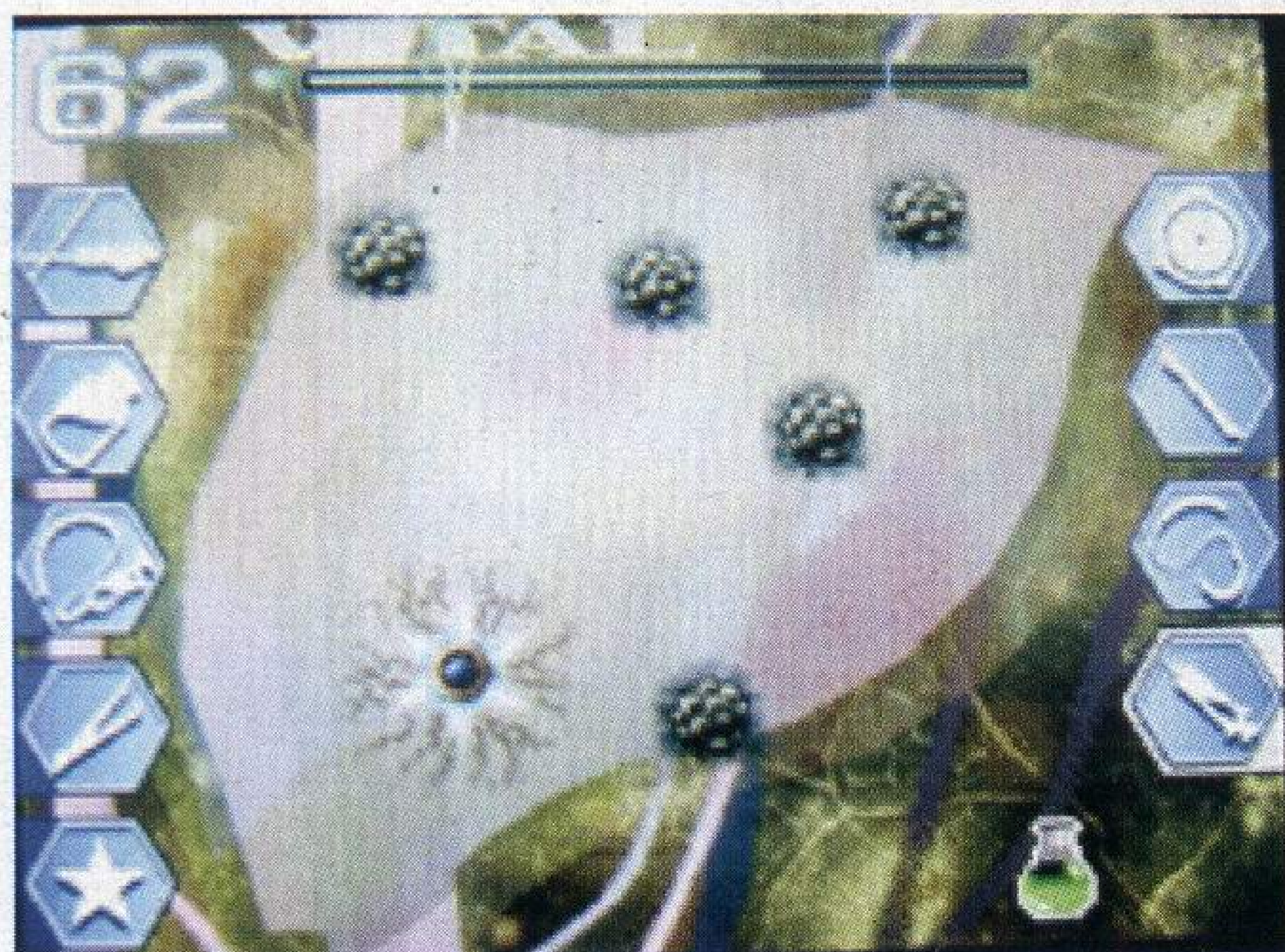
2-6 罪蚀Nous

■**流程：** 首先要接续四条血管，步骤是先向血管内注射黑色药水，然后切开创口，抽血后用镊子夹起另一端插入创口缝合。四条血管都接续完毕后，罪蚀NOUS在脾脏上现身，先不要管花状的本体，吸取孢子状瘤的液体后切下移除。要注意需要按孢子瘤出现的顺序处理，否则孢子瘤会爆发伤血。都处理完后攻击本体。本体会出现三次，分别带着3、4、5个孢子瘤，处理后缝合。

◆**要点：** 初期要迅速做好血管移植，留出尽量多时间对付BOSS。孢子瘤的顺序比较难记，不过其实只要用开始键暂停就可以解决。如果一定时间没有完成操作，本体就会逃走，出现时所有孢子瘤再生，一定要避免。时间不够就启动超执刀吧。

3-1 药物配子试验

■**流程：** 本关没有时间的限制和失败（MISS），评价根据移动次数及消耗时间决定。玩家的目



的是转动配子并恰当摆放自由配子，使得所有相邻的圆点都保持同一个颜色。同色的圆点相邻会产生闪烁。过程一共要重复两次。

◆**要点**：同样可以使用暂停的方法来获得思考时间。摆放的要点是先找出最少的颜色解决掉，如果算下来该颜色的圆点是奇数，那么必定有一个圆点要甩到最外边——利用这个思路就可以减少第二次谜题的摆放时间了。

3-2 肠道溃疡

■**流程**：操作上来讲很简单的一关。用蓝色药水排除红肿，探测器定位后清除病灶，全是以前有过的流程，难点在于时刻会有闪光灯干扰视线。这关不用超执刀也没奖励，干脆用了更好。

◆**要点**：尽快操作就是。复数病灶在一个屏幕内的地方，可以统一吸组织液，统一切除，统一夹除并封口，最后统一处理脓疱。红色肿块影响失血速度，可尽量去除。吸满一针蓝色药水可以消去5个单位的红肿(小红肿1单位，大红肿算2单位)。



3-3 动脉瘤

■**流程**：切开创口后可以看到血管瘤，要先打入黄色药剂使之收缩。切除后用镊子夹走，抽血，用镊子把血管夹到一起缝好(把连起来的血管当普通伤口缝合即可)。新出现的三向动脉瘤要在切除、抽血后换用镊子，以人工血管代替后缝合。清除后再度出现复数，反复清除到最后一批五个，此时强制发动无限超执刀，放心清理后过关。

要点：初期找机会加满HP，从第三次出现血管瘤开始，每次血管瘤的分布都不能一眼看全，很容易在处理一个区域的时候另外一个血管瘤爆掉，高难度下要及时注射黄药水抑制增长，控制血量。

3-5 胸腔外伤



■**流程**：处理表面伤口后，进入内部。和以前一样，需要拔除玻璃片后缝合伤口，大伤口惯例要用镊子夹起。治疗过程中会出现新的伤口，于是伤口处理完毕后要用探测器探测，会发现灰色的阴影，照常切开，抽血，缝合。全部完成后缝合创口。

◆**要点**：一定要赶紧把伤口处理掉，否则失血量非常高。可以抽空扫下药水。把体力控制在30以上，否则出现新伤口爆血可能撑不住。阴影一定要迅速探出并切开，否则会自己爆开，失血更多。

3-6 罪蚀Kyriaki

■**流程**：前作出现过的敌人。首先要迅速处理伤口，抽血后撒药水，然后依次缝合。之后立刻会划出新的创口，用探测器探测可以找出Kyriaki本体，用手术刀切出，然后激光照射，Kyriaki便会受伤潜入，反复后消灭。最后出现Kyriaki母体，每次潜入都会产卵（圆形阴影）。先将卵摘走再攻击母体，否则会产生新的小虫。

◆**要点**：要及时处理出现的伤口，但不妨留下一条小的，因为只要完全恢复，Kyriaki就会划出新的伤，反而更累。第一次出现Kyriaki前或马上可以消灭它的时候可以先抽空加血。BOSS一定要先切卵囊，宁肯慢也不能贸然下刀。





□文/国见比吕 □责/翔武

PSP 实况力量职棒P3

SPG ●KONAMI●2008年05月29日
●1-2人/5040日元●记忆容量896K

成功模式篇

成功模式一直是实况职棒系列的代表性游戏模式，该模式允许玩家通过一个个轻松诙谐的剧本来培养育成选手，而且还能体验到高中生活的点点滴滴。本作是PSP平台上第一部加入成功模式的系列作品。

本次的成功模式共有三个剧本，玩家将分别体验到三个不同高校三年间冲击甲子园的心路历程。来吧，尽情挥洒高中生活青春的汗水吧！目标——甲子园！



↑技能丰富是一个大卖点。

主要事件时间表

在每一学年中，固定会有一些事件发生，这些事件就构成了游戏剧本的主要时间轴。了解后有助于提前对比赛、约会等作出准备。

4月	新人入部
5月	——
6月	——
7月	全国高等学校棒球选手权地方大会
8月	全国高等学校棒球选手权大会（地方大会优胜方可参加）
9月	——

10月	全国选拔高等学校棒球选手权地方大会
11月	——
12月	圣诞节
1月	正月
2月	情人节
3月	全国选拔高等学校棒球选手权大会(地方选拔大会优胜方可参加）

主角初始能力值

游戏中主角的初始能力是随机的，根据初始能力等级的不同，可以分为普通型选手和天才型选手。

各位置普通型选手初始能力表

位置	ミート	パワー	走力	肩力	守备力	エラー回避	弹道	球速	コントロール	スタミナ
投手	1	10--20	1--6	7--9	3--7	2--4	1	125--130	80--110	15--45
捕手	1	35--55	1--4	3--4	2--4	2--4	1	100--110	20--30	0--5
一垒手	1--2	40--60	1--5	1--3	1--4	2--4	1--2	100	15--20	0
二垒手	1	35--45	2--4	1--3	2--4	2--4	1	100--105	20--25	0
三垒手	1	40--50	2--5	3--4	1--3	2--4	1	100--110	20--25	0--5
游击手	1	35--50	2--4	2--3	2--4	2--4	1	100--110	20--25	0--5
外野手	1	40--65	2--4	2--3	2--3	2--4	1	100--115	20--40	0--10

各位置普通型选手初始状态平衡表		
附加特殊状态	几率	能力修正
センス○	1/20	弱气、虫齿、不眠症80%几率附加一种、10%几率附加二种
センス×	1/20	投手：球速+5、コントロール+20/野手：パワー+25、走力、肩力、守备力、エラー回避+2、弹道+1
サボりぐせ	3/100	50%几率附加「センス○」
弱气	1/100	50%几率ミート+1
不眠症	1/50	50%几率，投手：スタミナ+3/50%几率，野手：弹道+1
虫齿	1/100	50%几率，投手：球速+3/50%几率，野手：肩力+1
モテモテ	1/50	——

备注：为了均衡能力分配，普通型选手在取得某些初始特殊能力时都会同时附加一些负面状态、能力，反之则为附加一些正面状态、能力。

各位置天才型选手初始能力表

位置	ミート	パワー	走力	肩力	守备力	エラー回避	弹道	球速	コントロール	スタミナ
投手	1	20--30	6--7	7--9	7--9	2--4	1	135--140	120	15--25
捕手	2	70--80	6--8	6--8	6--8	2--4	1--2	120--130	20--30	0--5
一垒手	2	70--80	6--8	6--8	6--8	2--4	1--2	120	15--20	0
二垒手	2	65--75	6--8	6--8	6--9	2--4	1--2	120--125	20--25	0
三垒手	2	70--80	6--8	6--8	6--8	2--4	1--2	120--130	20--25	0--5
游击手	2	65--75	6--8	6--8	6--9	2--4	1--2	120--130	20--25	0--5
外野手	2	70--80	6--8	6--8	6--8	2--4	1--2	120--135	20--40	0--10

备注：附加「センス○」、投手习得二种变化球（变化等级为1和2），天才型选手的初始能力明显高于普通型选手，其出现几率为1/500。

攻略研究

女友全资料

在实况职棒系列的成功模式中，女友系统（其实就是恋爱系统）一直是大受好评的一个系统。

玩家在本游戏中不仅仅要通过棒球挥洒青春的汗水，还将重温高校恋爱的青涩滋味。而且通过恋爱，回收的不仅仅是爱情，也许在女孩们的鼓励下，你的棒球生涯也将走得更好，正所谓爱情事业双丰收。

但是不是所有的女孩子都有同样的好恶，所以在追求女孩子的同时还要注意充分了解她们的好恶，之后尽量提高其好感度才可进行最后的告白哦！

毕竟表白失败可是会被永久发“对不起卡”的,从此也就不能再约到对方。

另外，在开始泡MM前要记得，约会地点要多变，切忌连续去同一地方。

NO.1 神寺 辉

パワフル第三高校棒球部经理、主角的青梅竹马。
“パワフル高校篇”第一年4月2周取得其电话号码。
“竹ノ子高校篇”第一年5月3周取得其电话号码。
“海东高校篇”第一年5月2周取得其电话号码。

◆圣诞节事件

第一年，得到其亲手制作的蛋糕，体力回复、体力最大值提升、士气上升、神寺好感度上升。

第二年，得到其手织毛衣，投手筋力、技术、变化球、精神力提升、体力回复、神寺好感度上升；野手筋力+、敏捷+、技术+、精神力提升、体力回复、神寺好感度上升。

◆情人节事件

第一年,得到其亲手制作的巧克力,体力回复。

第二年,得到其亲手制作的巧克力,体力回复。

◆约会地点攻略：

街：一般情况下好感度大幅提升；少数情况会遇到矢部，之后好感度上升，士气下降。

公园：一般情况下好感度上升；第一次遇到下雨时，好感度不变；遇到二次以上下雨，每次下雨好感度下降。

游园地：乘坐“绝叫マシン”，技术、好感度上升，同时一定几率取得「走垒4」；游览“お



ばけ屋敷”，精神力、士气、好感度上升；乘坐“观览车”，体力、士气、好感度上升；游览“动物ランド”，体力、士气、好感度上升。

海：寒冷期（10月至5月），一般情况下，好感度下降；暖期（6月至9月），好感度、士气、筋力、技术上升，体力下降。

◆通关奖励

赠送《续·野球伟人传》

投手筋力、技术、变化球、精神力提升，同时球速+1。

野手筋力、敏捷、技术、精神力提升，同时パワー +3。

NO.2 川星ほむら

竹ノ子高校野球部经理，有收集棒球选手资料的兴趣。
“パワフル高校篇”第一年5月2周取得其电话号码。
“竹ノ子高校篇”第一年4月2周取得其电话号码。
“海东高校篇”第一年5月3周取得其电话号码。

◆圣诞节事件

第一年，赠送《野球强豪武勇传》，投手スタミナ提升；野手パワ提升。

第二年，赠送《ほむら特制DVD》，投手スタミナ提升；野手パワ提升。

◆情人节事件

第一年，体力回复。

第二年，体力回复。

◆约会地点攻略

街：逛“スポーツ用品店”，好感度小幅上升，士气、精神力上升；玩“カードゲーム”，好感度不变或者小幅提升，技术、精神力上升；“散步”，好感度、士气上升，体力回复。

公园：一般情况下好感度、士气上升。

游园地：乘坐“绝叫マシン”，技术提升，好感度大幅上升；游览“おばけ屋敷”，精神力、好感度上升；乘坐“观览车”，士气、好感度上升；游览“动物ランド”，体力、士气、好感上升。

海：一般情况下好感度小幅提升，士气上升，体力回复。

◆通关奖励

赠送《野球豪快传》

投手「打たれ强さ」、「クイック4」取得。

野手「初球○」、「固め打ち」取得。



NO.3 御影命

海东学院棒球部经理。拥有和女子高中生身份不符的冷酷，并且拥有职业级别的执教能力。
“パワフル高校篇”第一年5月3周取得其电话号码。
“竹ノ子高校篇”第一年5月2周取得其电话号码。
“海东高校篇”第一年4月2周取得其电话号码。

◆圣诞节事件：

第一年，投手技术、变化球、精神力上升，体力回复；野手敏捷、技术、精神力上升，体力回复。

第二年，投手技术、变化球上升；野手技术、精神力上升。

◆情人节事件

第一年，体力回复。

第二年，体力回复。

◆约会地点攻略

街：一般情况下好感度提升不明显；少数情况会遇到加藤先生，之后好感度、士气、体力下降；去歌剧院（オペラに行く）时，不睡觉好感度上升，睡觉（寝てしまうと）反之。

公园：一般情况下好感度提升不明显、士气上升、体力回复；“散步”的话，好感度下降，



体力回复。

游园地：乘坐“绝叫マシン”，技术、士气提升，好感度小幅上升；游览“おばけ屋敷”，精神力提升，好感度小幅上升；乘坐“观览车”，士气、好感度上升；

游览“动物ランド”，体力、士气上升，一般情况下好感小幅上升，遇到小狗（子犬）时好感大幅上升。

海：寒冷期（10月至5月）去好感度下降。暖期（6月至9月），一般情况下好感度小幅提升，体力回复；看到其泳装（スリット水着）的场合，好感提升，士气上升，体力回复。

◆通关奖励

投手技术、变化球、精神力提升，「逃げ球」、「牵制〇」取得。

野手「代打〇」、「送球4」取得。

NO.4 姫野 カレン

系列很多代都曾经出现的谜之女性，虽然相貌是众多女孩中最差的，但是追求方法最难、回报最高。

◆相遇条件

第一年6月3周初次随机出现，之后会随机出现。

电话号码入手条件：随机遇到カレン五次左右。

◆通关奖励：

赠送《传说の野球超人传改》。

投手「投手威压感」取得。

野手「野手威压感」取得。



部分事件一览

事件系统也是这个系列的一大特色，主角在各种事件中会有能力成长，也会得到一些特殊物品或能力。

NO.1 本屋事件

本作平时选择“游ぶ”指令时，有时不会和矢部一起出去，主角会独自去本屋（书店）买书，并按照书上的记载进行练习，从而习得一些特殊能力。每次到本屋会让玩家从两本书中选择购买其一，一般一个是正面能力，另一个是负面能力，请注意分辨。部分书的能力请见后面附录。



NO.2 和猪狩一打席决胜负

投手：三振取胜，一定几率习得「夺三振」；接杀取胜，一定几率习得「重い球」；被击出全垒打，一定几率附加「一发病」；被击出安打，一定几率附加「センス×」；连续两次接杀，一定几率习得「センス〇」。

怀疑和状态也有关系，在最差状态下三振取胜一定几率同时习得「センス〇」和「夺三振」。

野手：击出全垒打获胜，一定几率习得「パワーヒッター」、「对左投手4」；击出安打获胜，筋力、技术提升，一定几率习得「センス〇」、「内野安打〇」；被三振出局，一定几率附加「三振男」；被接杀，筋力、技术提升、士气下降，一定几率「对左投手」等级-1，一定几率附加「センス×」。

NO.3 カレン强制约会事件

当与カレン好感度达到一定水平后，カレン会强制玩家和她进行约会。

在游园地乘坐“观览车”，发生カレン强扑主角事件，选择回避，习得「逃げ球」（角色为投手）。

如发生被追到蛋糕店的事件，习得「盗垒4」。

NO.4 正月事件

每年1月1周的正月都会让玩家选择正月的活动，选择结果如下：

●じっとしている

もっと强く：体力小回复，筋力、精神力提升。

身体の疲れ～：体力小回复，体力最大值提升，一定几率习得「ブロック○」。

みんな仲良く：矢部、球探、队友评价上升。

●**出かける**

ブラブラした：精神力上升，体力回复，士气+1，不眠症治愈。

父亲からお小遣い：体力回复，士气+1，不眠症治愈。

加藤先生と禁断の…：成功时，体力回复，士气+1，筋力、技术、敏捷、精神力提升；失败时，体力最大值减少。

男は寝正月：体力大回复，体力最大值提升，精神力提升，不眠症治愈。

NO.5 猪狩守与ライジングショット

第三年，取得夏季大赛地区预赛优胜后，会随机发生在路上遇到猪狩守的事件。该事件中1猪狩守将传授主角ライジングショット。

选择接受传授，成功后，直球将变成ライジングショット并习得「ノビ5」；失败后将因伤缺席夏季大赛，直接到指明大会。

不接受传授，球速+1。

NO.6 监督的特别练习

在进行训练项目选择时，有时选择某项项目时可以看到监督。进行此项项目训练，有一定几率出现监督的追加特别练习。通过这些追加的特别练习，不仅仅可以提升能力，而且还能有一定几率习得某些特殊能力。比如，球速练习就可以习得「ムービングファスト」、「重い球」。所以在选择训练项目时可以优先选择有监督在观察的项目哦！但是要注意的是，监督的特别练习时有一定几率失败的，失败时士气-2，监督评价下降。



NO.7 友情搭档练习

当某队友对你的评价够高时，会随机发生一些事件使你们的友情开始萌芽。之后再练习中，若两人同时选择同一项目的话，就会触发友情搭档练习，此时得到的能力点数将大幅度提升。

NO.8 竹ノ子高校队员特训

当球队中存在四个以上原属社团相同的球员时，练习完毕后，这些球员会随机发动社团特训，进而提升某项能力。

原属社团	特训效果
柔道部	筋力+30
网球部（テニス部）	技术+30
陆上部	敏捷+30
足球部（サッカー部）	变化球+30
漫研部	精神力+30

NO.9 和海东高校教练一起吃

随机事件。发生后，野手一定几率习得「固め打ち」；投手一定几率习得「重い球」；当吃到“北海の珍味”时，士气下降，体力回复。

NO.10 帮助太田先生打业余棒球赛

随机事件。选择结果如下：

●**助っ人に行く**

抑える/打つ：投手筋力、技术提升，一定几率习得「胜ち运」；野手一定几率习得「サヨナラ安打男」或「サヨナラ本垒打男」或「逆境○」。

打たれる/打てない：投手一定几率附加「负け运」；野手手一定几率附加「三振男」

●**助っ人に行かない**：体力回复，樽本评价下降

NO.11 和海东的铃姬一起特训

随机事件。选择结果如下：

●**やってみる**

投手に对应した打击：成功一定几率习得对「エース○」；失败时，铃姬评价下降，一定几率附加「三振男」。

ボールに对应した打击：成功时，技术、铃姬评价上升，一定几率习得「アベレージヒッター」或「ハイボールヒッター」或「ローボールヒッター」；失败时，筋力、铃姬评价上升，一定几率附加「三振男」。

オレはオレのやり方でやるよ：技术、筋力、铃姬评价上升。

NO.12 初心者护身符

1年6月2周会发生在神社听到野球仙人声音的事件，选择“ありがたく、いただきます”可以获得初心者护身符，之后你会发现成功模式的比赛是多么容易。

但是，取得初心者护身符的场合，之后将不能通过比赛中取得好成绩来取得「サヨナラ安打男」、「夺三振」之类的特殊能力。所以究竟要不要初心者护身符还是需要好好考虑下的。



NO.13 书本对应能力一览

书本名	对应能力
丈夫な体を作ろう	ケガしにくさ4
超丈夫な体を作ろう	ケガしにくさ5
ノビを良くする本	ノビ4
ノビをとても良くする本	ノビ5
回复呼吸法	回复4
必杀十文字炎	クロスファイヤー
胜组の法则	胜ち运
重力投球	重い球
低めに集める力	低め○
打たれにくい球质	逃げ球
打たれても负けぬ	打たれ强さ4
调子に乘ってどこまでも	尻上がり
ピンチに强くなる本	对ピンチ4
反应速度向上法	打球反应○
すばやい投球法	クイック4
三振のとり方读本	夺三振
ムービングファスト	ムービングファスト
安定とは！（投手篇）	投手安定度4
威压感ある人（投手篇）	投手威压感
人生根性路线	根性○
リリースが上手くなる本	リリース○
球持ち学习帐	球持ち
斗志あふれる斗い	斗志
テクニック牵制	牵制○
俺が主役だ！	强打者○
空气抵抗と投球术	ジャイロボール
魔球！ツーシーム	ツーシーム
チャンス活用法その1	チャンス4
チャンス活用法その2	チャンス5
左投手は恐くない！	对左投手4
ささやいてナンボ	ささやき斗术
力配分のしどころ	力配分
ノビがないボール	ノビ2
キレがないボール	キレ2
盗垒される投手の条件	クイック2
疲れがたまりやすい本	回复2
恶い回转のボール考	シュート回转
ランナープレッシャー	对ランナー2
よく飞ぶ球とは?	轻い球
仰げば青空	一发病
ムードが恶いやつ	ムード×
确定寸前失败	寸前×
ピンチに弱くなる本	ピンチ×
定まらぬ配球	四球
スロースターター	スロースターター
THE负组	负け运
短气は损气	短气
波乱と乱调との关系	乱调
チャンスに弱い男の话	チャンス2
へたっぴ盗垒	盗垒2
へたっぴ走垒	走垒2
左打者の恐怖	对左打者2
左投手の恐怖	对左投手2
打たれて泣くな	打たれ强さ2
ケガに泣く人生	ケガしにくさ2
落ち着きが无い野手	打击安定度2

小心得

1◆ 第一个月不会受伤

这个貌似是系列作一直以来的设定，在第一个月中你完全可以无视受伤几率，因为这个月是绝对不会受伤的。

2◆ 尽量在训练时选择友情搭档训练

友情搭档训练不止得到的点数多，而且有一定几率取得某些特殊能力。比如，パワフル第三高校篇中，可以通过友情搭档训练取得「パワーヒッター」。

3◆ 注意提升监督评价

训练不要偷懒，平时多注意提升监督评价，不然会长期坐板凳的哦！

4◆ 野手简单通过海东高校篇测验方法

海东高校会根据测验的成绩来决定你是否能呆在一军，所以在海东高校中测验的成绩也是相当重要的。其实在测验时，野手选择触击打很容易通过的，一次触击打成功可以一点评价。各位不妨试试！

攻略研究



标新立异的周边外设

——破解与山寨无法比拟的乐趣

□文责/一狼、库巴
□美编/伟哥

国内难以寻觅的游戏硬件周边!

各位玩家多多少少都买过几款周边吧？山寨货居多，原货较少，一般都是保护包或者线控耳机之类的东西，虽然明知山寨但又买不到原货，用得不爽又没有办法，还有一些更会使你的游戏机损坏，真是得不偿失。在本篇特稿的硬件周边部分中，玩家将可以看到平时周边店看不到的周边产品，有的更会勾起你购买的欲望，闲话不多说，让我们进入正题吧！

可在水中游戏：专业防水套

CYBERGADGET会社在以前发售的PSP防水套(CYBER ウォータープルーフケース)大获好评,套上防水套玩家可以在泡澡时打游戏。不过根据玩家问卷调查显示，由于防水套是竖版的，玩游戏时封口在手边非常碍事。该社在吸取玩家们的心声之后，带来了最新横版防水套（CYBER ウォータープルーフケース2），封口在PSP上方就方便多了。



→新版防水套可以使你的小P躺在水面上，非常神奇。

无论是老P还是新P都适用本品，除了防水以外还经过独特防蒸汽加工，防尘性能也非常优越。本品还附带吸盘式挂钩，可以把挂钩吸在洗澡间墙壁上，再把防水套挂上去，非常方便。防水套还拥有浮标设计，当PSP落入水中时会浮到水面上，并且和竖版还有很大不同，使用竖版防水套时PSP是立在水中，而最新横版防水套是平躺在水面上。



←DS用防水套比PSP用的更薄一些，所以操作没有任何不便。

DS玩家也不用失望，接下来要介绍的就是DS用的防水套了。由日本石崎资材公司发售的这款DS用防水套共有粉、橙、黄、绿、蓝、银六种颜色，并且无论是耐久性、透音性、透明性都不比PSP用防水套次，而且可以说是有过之而无不及。因为石崎资材公司主要经营的就是各种新型材质的开发与应用，所以他们才是最了解什么材料适合制作什么的人。

防水套背面有约2cm左右宽度的夹层，这是为了配合DS的翻盖设计；在十字键位置你还能看到一个和十字键大小一样的白色标志；封口

和PSP防水套同样采用了双层密封，密封槽大约1mm深，可以有效起到防水作用。本品分为DS、DSL两种型号，所以DS玩家也不用担心了。玩家们肯定会想：套上防水套后触摸屏的敏感度和精密度会不会降低呢？答案是不会。套上防水套后，套里的空气会让防水套浮起在触摸屏上面6mm的高度，当用触笔下压时，感觉很柔软很轻薄，而且划动也没有什么阻力，几乎与不带套时一样，不得不感叹石崎资材公司的选材质量优秀。

日本人很喜欢泡澡，一泡就是1-2个小时，这段时间就是非常无聊并且乏味的，他们会把自己喜爱的小说放在墙上的架子上，边泡边读，我想肯定有人尝试过泡澡的时候玩掌机，把双手从水中伸出来举着掌机，不出十分钟你就会想放弃了。于是各大厂商都开始研究制作掌机专用防水套，确实是有市场的。上面介绍的PSP防水套售价1280日元，约合人民币90元左右；DS防水套的售价为777日元，约合人名币60元左右。这个价格日本人是能够接受的，恐怕国人会觉得稍贵，但千万不要买国产山寨厂商出的便宜货，即使他说这是高仿真、尾货，所以便宜。千万不要上当，否则你的掌机就要完蛋了。



一狼：能边泡澡边玩游戏，的确只有日本人才能想的出来吧。可惜这款周边只能让国内玩家开开眼界，而实用性可就一般了。



库巴：中国人还是更习惯淋浴式的，一般家中也都是莲蓬头，而不是浴缸，也许再过几年中国人都喜欢泡澡了，家里都换成浴盆了，到时候就有市场了。

自由遥控小P：官方底座

本底座套装的型号为PSP-S360，其中包括遥控底座一个和卡片型遥控器一个，以及纽扣锂电池一枚。长方形台座的支撑部分可以很好地固定住PSP。台座中央有一个弹出按钮，用处是把固定在上面的PSP取下来。台座的正面左侧是遥控器红外线接收部分，右侧有一个小灯，当底座连接上PSP时会亮白灯。底座除了有PSP的电源插口外，还有电视、麦克风和耳机的输入或输出插口。使用卡片型遥控器可以从远处直接操作PSP，就像一个迷你家庭影院一样。遥控器有PSP上除了模拟摇杆外的所有按键，播放电影的开始和停止按钮都是独立的按键。可以用遥控器进行的操作完全和直接对PSP的操作是一样的，无论是看动画、看电影、还是看电视都很自如。



↑遥控器的按键非常全，可以对你的ＰＳＰ进行所有操作。

接下来是实际使用测试。底座下端附有橡胶垫，虽然没有粘性，但是把它拿起来会有少许粘着感，所以放置在桌面时非常稳当。只要按下弹出按钮就可以轻松取下放置在上面的PSP。遥控器最远可以在底座四米外对PSP进行遥控，当之间有遮蔽物时红外线信号会非常弱。遥控器的唯一遗憾就是无法调节PSP的音量。编者尝试把PSP放在底座上，用遥控器玩游戏，果然手感非常次，操作也很不便，玩游戏时还是直接拿着玩好。平时给PSP充电只要放在连有电源的底座上就可以了，就像手机等其他电子产品一样，非常方便。虽然价格有些贵，但是可以用遥控器进行远程遥控绝对可以吸引很多玩家购买。

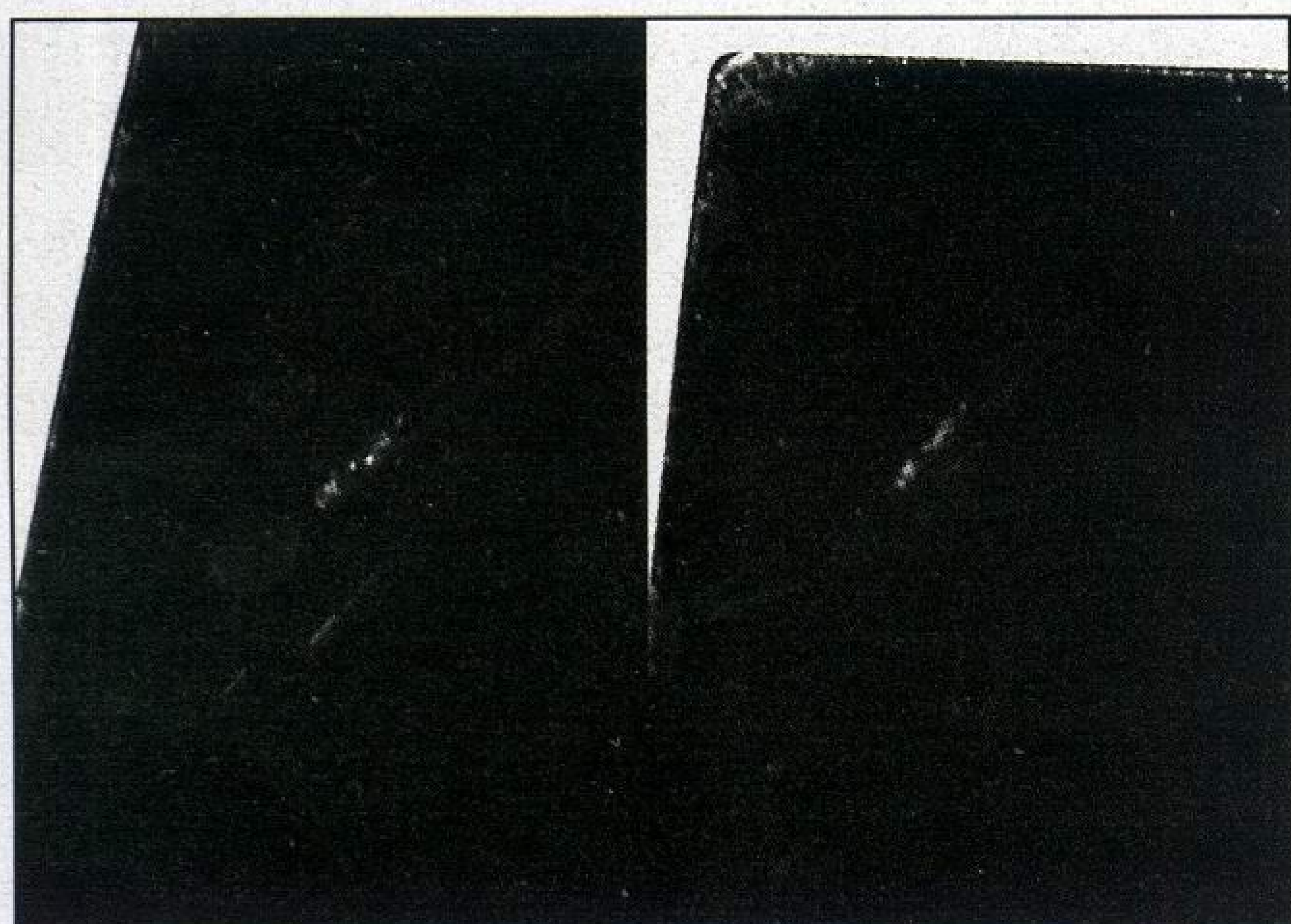
平时一说底座类周边就会说：它可以使你的小P变成家庭影院！常用小P看电影的人快来购买吧！但实际并非如此，用小P看电影的人一般都是在上班或上学途中，他们不需要底座；在家里用小P看电影的话一般是在床上躺着（不然为何不用电脑？），基本上也不用底座（放在远处屏幕小看不到，放在身上不能用底座）；最后我能想象到使用底座看电影的唯一情况，就是坐着、没有可以看电影的设备或者设备条件极低，估计也只有在电脑配置极低的办公室里了。好了，现在使用底座看电影的情况假设出来了，那么当你想对播放电影的小P进行操作的时候，就要亲自用手去按，这样又丢失了家庭影院的感觉。而本品则搭配有一个卡片型遥控器，让你找回家庭影院的感觉。我想这是国产山寨底座绝对做不到的吧？这款由SCEJ公司发售的官方周边价格为4800日元，约合人名币330元。


一狼：掌机毕竟优势就是便携，加了一个底座无疑就限制了掌机的携带性。所以这款周边在国内也是不太实用。


库巴：像这种支持遥控器的底座也只有官方的技术才支持，看起来很美观，但毕竟游戏机主要还是用来玩游戏的。

保护液晶屏：自动修复贴膜

接下来为您介绍的这款液晶保护膜不是一般的保护膜，它可以“自动修复”。是的，你没有看错，听起来很离奇，但是此款保护膜确实可以使伤痕消失。



↑左边是第一天晚上的划痕，右边是第二天清晨自动修复后的效果。

打开包装盒里面有一枚贴膜和一份说明书，说明书上称此款贴膜的名称叫“魔术保护膜”，由自动修复层、PET胶膜层、硅胶树脂层3层制作而成。贴膜上附有红蓝两个便捷贴，上面写着注意事项和使用方法。保护膜放在手中有一种独特的触感，由于使用了硅胶树脂给人的触感非常柔软。不过这张保护膜是非常结实的，质量非常好，很容易粘贴上，而且本保护膜不会产生静电，非常不容易吸附灰尘。贴好之后看起来和其他一般贴膜相比，稍微有些发白，这和说明书中写着的是一样的。开机之后看起来和一般贴膜没有什么区别。

自动修复功能经过测试确实非常神奇有效，用一枚硬币稍加施力划伤保护膜，到第二天再看有划痕的部位恢复如初了，即使从不同角度看划痕部位也找不到一点受过伤的痕迹。虽然目前还不知道具体多重的划痕无法修复，但是就目前试验效果来看，修复平时玩小P的划伤已经是绰绰有余了。

哎呀呀，正文中没有说明这是PSP专用还是DS专用呢，其实SUNCREST公司用同样的材料和工艺制作了两种主流掌机的液晶屏保护膜，均已在日本发售，PSP型售价为640日元，约合人民币45元；DS型售价为740日元，约合人民币55元。确实非常神奇，可以有效保护屏幕擦伤。


一狼：这种贴膜说实话一狼还真是没听说过，这次真是大开眼界了。想必国内不少玩家都在买贴膜的时候容易被奸商坑一把，真正稀有的贴膜在国内真是不好买。


库巴：如果真想购买这种自动修复贴膜，一定要去正经的日本网站购买，或者找值得信任或懂行的朋友帮带，不要相信山寨厂有这种技术。

快来玩乐高：DS卡盒也多彩

创意！现代的市场一切都需要创意！无论是做什么生意的都需要好的创意。看看掌机周边中，有创意的东西并不多，一般都是fans向周边或者实用型周边，不过接下来介绍的这款产品一定能让你眼前一亮。

本品一套由6个组成，一共有6种颜色，分别是红、黄、蓝、绿、紫、粉。最大的噱头是他可以向乐高玩具一样随意插叠，为何如此神奇呢，因为它上面有4个凸起，下面有4个凹槽，你可以发挥想象插成各种样子。别忘了，这是用来保存DS游戏卡的盒子，DS游戏卡可以很好地放进去，不过会露出来大约2.5mm左右，这也是考虑到方便玩家取卡设计的。

好想买一套玩玩啊，但是6个有点少，如果能增加到10个就可以插出更多种造型了。我相信这个产品在大陆是没有市场的，玩烧录卡的玩家不会花钱买它的吧？价格为700日元，约合人民币48元。



←你可以把它搭成金字塔，也可以把它胡乱地插起来，非常有趣。

交友 湖北 廖仲均 小编经常换,但狸猫却依然稳占她的版面.如果狸猫走了,PG就会变味了,狸猫是PG的一部分我认为.我爱狸猫,我爱腐.
男，17岁，荆门市京山县第五高级中学三(2)班，431800

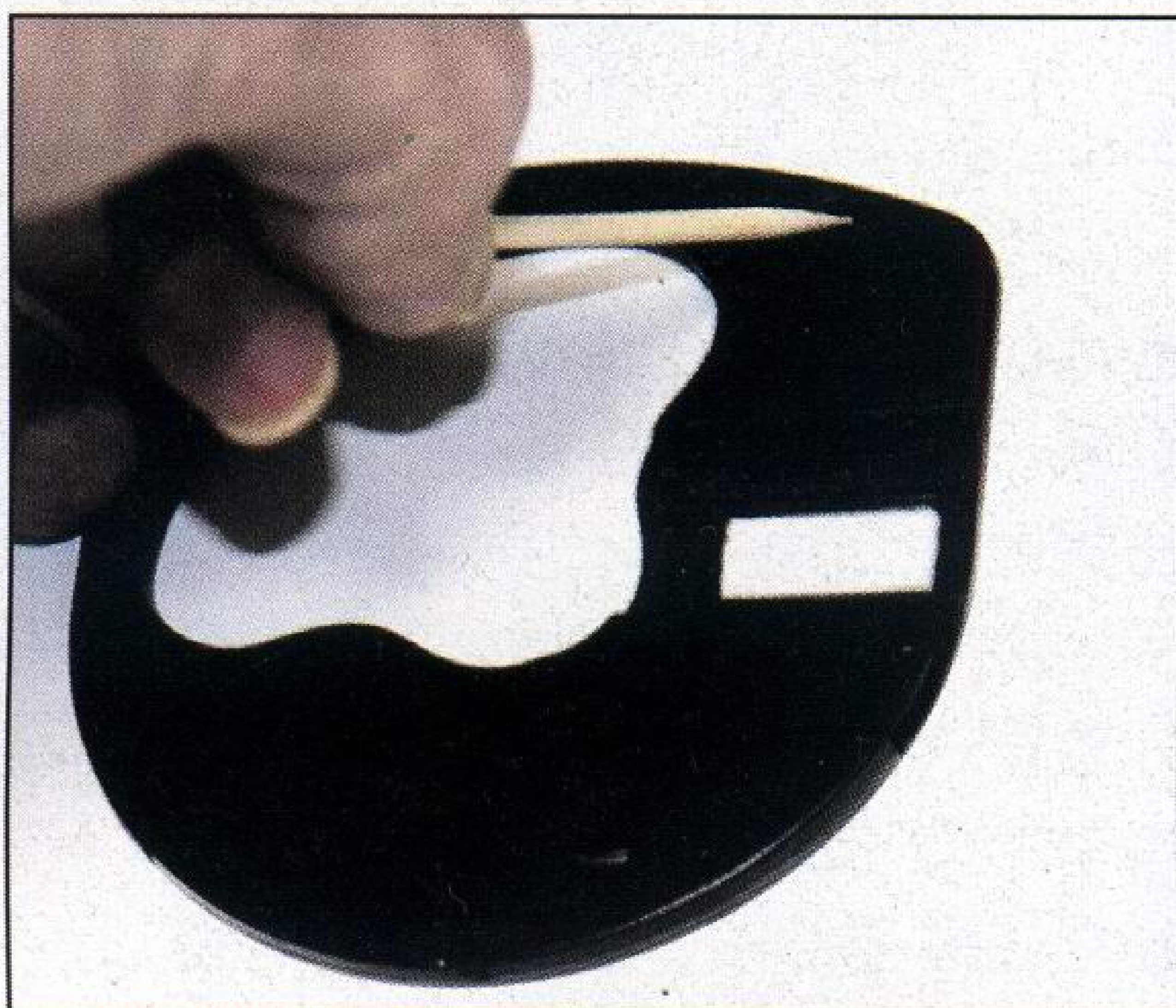

一狼：国内大部分都玩烧录卡吧，这东西基本上派不上用场。即使少数有能力购买正版的玩家，也会把卡带和原配的箱说放一起吧。


库巴：多么经典的创意，把放置游戏卡的盒变成了乐高玩具，这样好的东西在国内没有市场真的是可惜了。

清洁专家：小P清理两件套

各位爱机的玩家恐怕从来只是清洁小P的外部，而从来没有想过UMD舱里面是否干净，即使想过也无法清洁，而且还有可能会弄坏小P。日本的周边厂商当然也注意到了这点，于是推出了全自动光头清洁工具！

本品的大小和UMD盘一样，内置一枚纽扣电池，可以更换。只要插入UMD舱，仅需要5秒钟就可以完全清理好，清理途中会听到一些噪音，类似“哔——”的声音，不要担心，因为这是正常的。我们只要仔细观察它，就可以明白它的清洁原理，在正常UMD盘的读取处有一个清洁贴，就是它在擦拭你的光头。清洁贴使用5次就需要更换，不过更换的时候应该不贵。


→相信很多玩家都使用过牙签清理污垢吧？


←启动后中间的支点会带动UMD旋转，数秒钟后就清洁好啦。

啊？你说你的正版UMD清洁不能？现在我给你介绍一款专门用来清洁UMD盘的工具吧。本品需要两节7号电池提供电力，打开盖子，可以



↑上图为盖子打开的情况下运转的实物照，可以看到UMD盘在清洁盒中高速旋转。

看到里面有一个和UMD形状一样的凹槽，凹槽里有一个清洁贴，只要把要清洁的UMD盘放进去，再盖上盖子，开动开关就会自动开始清洁了。清洁时基本上听不到噪音，清洁效果令人惊讶，非常干净。

这两样东西其实是PSP玩家的必备品，但是在国内一点市场都没有，首先国人买正版UMD的人就少，其次买正版UMD的人大多是收藏，舍不得玩。所以何谈光头和UMD盘的磨损呢？光头清洁工具售价980日元，约合人民币68元；UMD清洁工具售价934日元，约合人民币65元。


一狼：我还差点忘了PSP还有UMD光碟这个东西，基本上游戏都是用记忆棒玩吧。如果有专门的清理记忆棒卡槽的周边，或许在国内能卖出去几件。


库巴：很多大陆玩家都给自己的PSP换上了彩色铝壳，（比如八房同学，她的PSP就是金属质感的银色铝壳）而这些铝壳是全包围的，就是说换壳之后UMD舱无法打开，可见这种周边丝毫没有市场可言。

周边能带来的利润不容小视，各大周边厂商尽显其能，收益效果显著。但本篇特稿中提到的这些周边，如果拿到大陆来销售，恐怕这些厂家早就抑郁而终了。库巴之所以写这些周边，也是想让各位读者看看在电玩店见不到的、有用处的、有意思的东东，当然也有像防水袋这种绝对不能买山寨货的东东。与游戏周边不同的是，这些东东直接关系到你的掌机，但是又不影响游戏性，所以会被玩家忽视。

具有独特外设周边的游戏软件！

除去游戏硬件方面有一些独特的外设周边，不少游戏软件上，也凝聚着厂商的大量心血。在现在这个游戏市场萎缩的年代，厂商为了促进软件的销量，不得不在软件的游戏创意上挖空心思。这一点任天堂做的非常到位，不仅拥有独特先进游戏理念触摸技术的游戏机硬件NDS,在自己的软件中,游戏方式也是别出心裁。姑且不说拥有独特外设周边的游戏,单是打破传统游戏理念的这个创举在业界就很罕见了。这一点在任天堂的"脑白金"等作品中就可以看出。当然，我们今天给大家总结的，是游戏软件的特殊外设,下文给大家提到的不少游戏中，都是利用游戏的独特外设给大家带来另类的玩法。虽然对我们国内使用烧录卡的众多玩家而言，可能并没有体验过这种另类游戏的乐趣，因为烧录卡成本低廉的缘故，不可能完全为了适应这些特殊游戏而配置特殊外设周边的。所以不少玩家可能并没有听说或者见过这些拥有特殊外设的游戏，那么今天就让大家大开眼界吧。

地心引力功能：回转瓦里奥制造

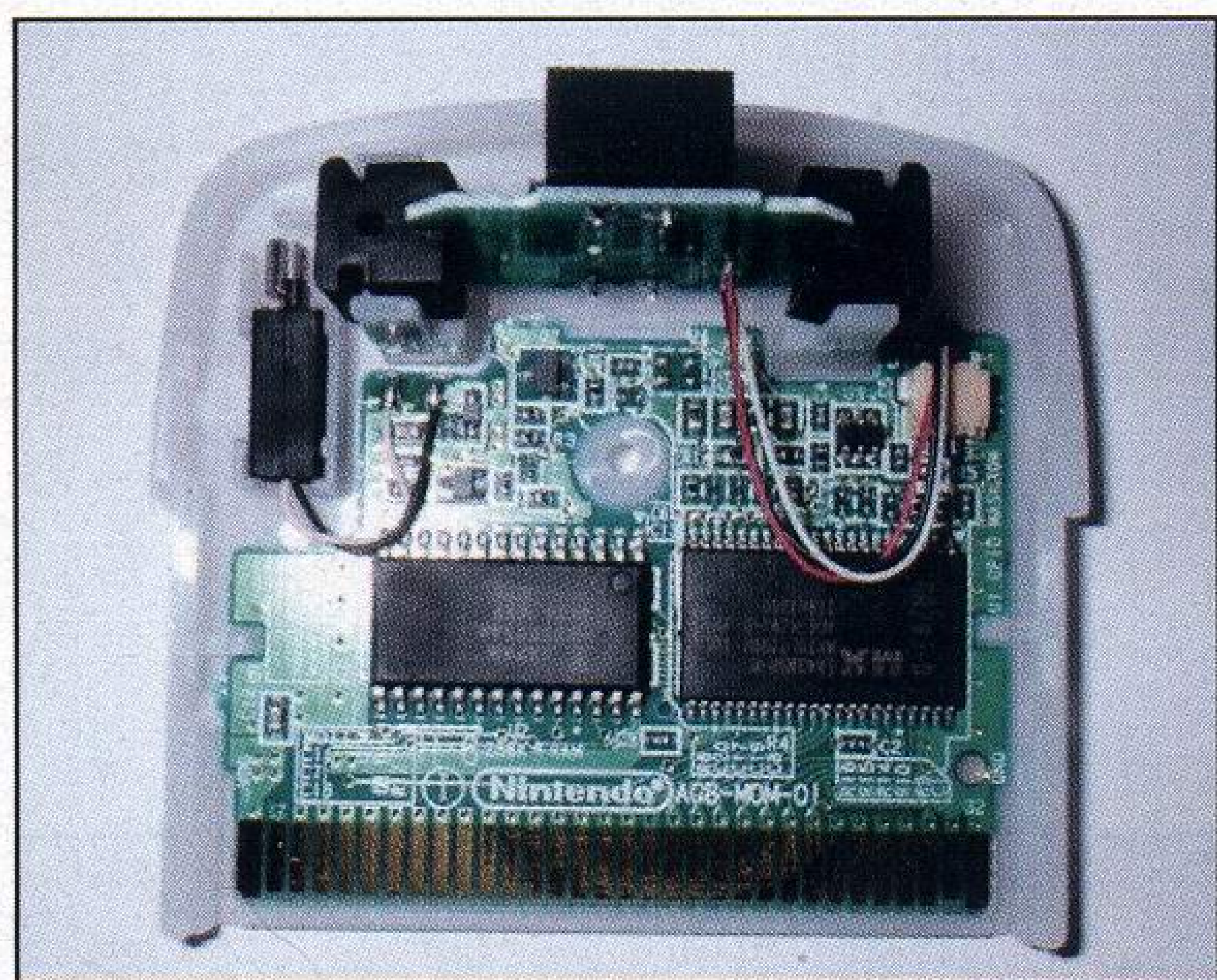
"瓦里奥制造"这个系列想必大家已经非常熟悉了吧，这款游戏的创意非常的独特，所有的小游戏都是在5秒钟以内完成，考验玩家的反应能力。操作也非常的简单，有些只需要控制方向键，有些只需要按A、B键就能完成。游戏的画面非常的简单，但是却有着无穷的乐趣。

"回转瓦里奥制造"是任天堂于2004年10月14日发售的一款"瓦里奥制造"系列的续作，该游戏最大的特点，就是打破了所有游戏基本的系统，采用内置的地心引力功能，只要玩家旋转主机，就能进行游戏。这种全新的操作系统在日本玩家中大受好评，而且该游戏还受到了平成16年日本文化部门的奖赏。



↑日版回转瓦里奥制造的封面，实际的包装盒比GBM还要大。

游戏基本的规则和前作基本相同，每一个关卡只要失败4次就会GAMEOVER，随着游戏的进展，速度也会逐渐的增快，难度也会逐渐提升。每到一定的关卡就会有BOSS战，通过BOSS战之后可以增加一条命，并且难度提升一个等级。而且，游戏另外一个特点就是收录了众多的迷你小玩具，每一个迷你小玩具都有不同的玩法，想开启所有的迷你小玩具，不但要通过所有的关卡，还要把每个小游戏挑战到高分才能开启。



←卡带内部还具有震动功能，旋转的时候均有轻微的震感。

由于"回转瓦里奥制造"内置了地心感应芯片，所以卡带的厚度比平常GBA卡带要厚上许多，因此，游戏的包装盒也比较大。插在GBA主机上会凸出一截，当然插到NDSL上凸出的会更多。在游戏中十字键完全没有任何功能，操作游戏只需要左右旋转主机并在适当时刻按A、B键即可。按压附加键可以锁定旋转，按START键可以暂停游戏，当然，这些也可以在游戏中随意设定。

当然，如果不是购买正版卡带的玩家,在烧录卡上玩这个游戏时,当然是体会不到"旋转"的乐趣的。烧录卡或者盗版卡带只能通过左右键来控制游戏中的左右旋转，就等于和前作的操作方法一样，当然，方向键对旋转的力度和角度等都没有实机旋转把握的更好。所以国内喜欢瓦里奥制造系列的玩家多数都没能体验到这个游戏的真正魅力。可惜GBA时代神游公司也没有推出本作的行货软件，如果能以行货GBA卡带的价格上市的话,也许中国玩家或多或少也会买上一盘体验这"旋转"的快感吧。



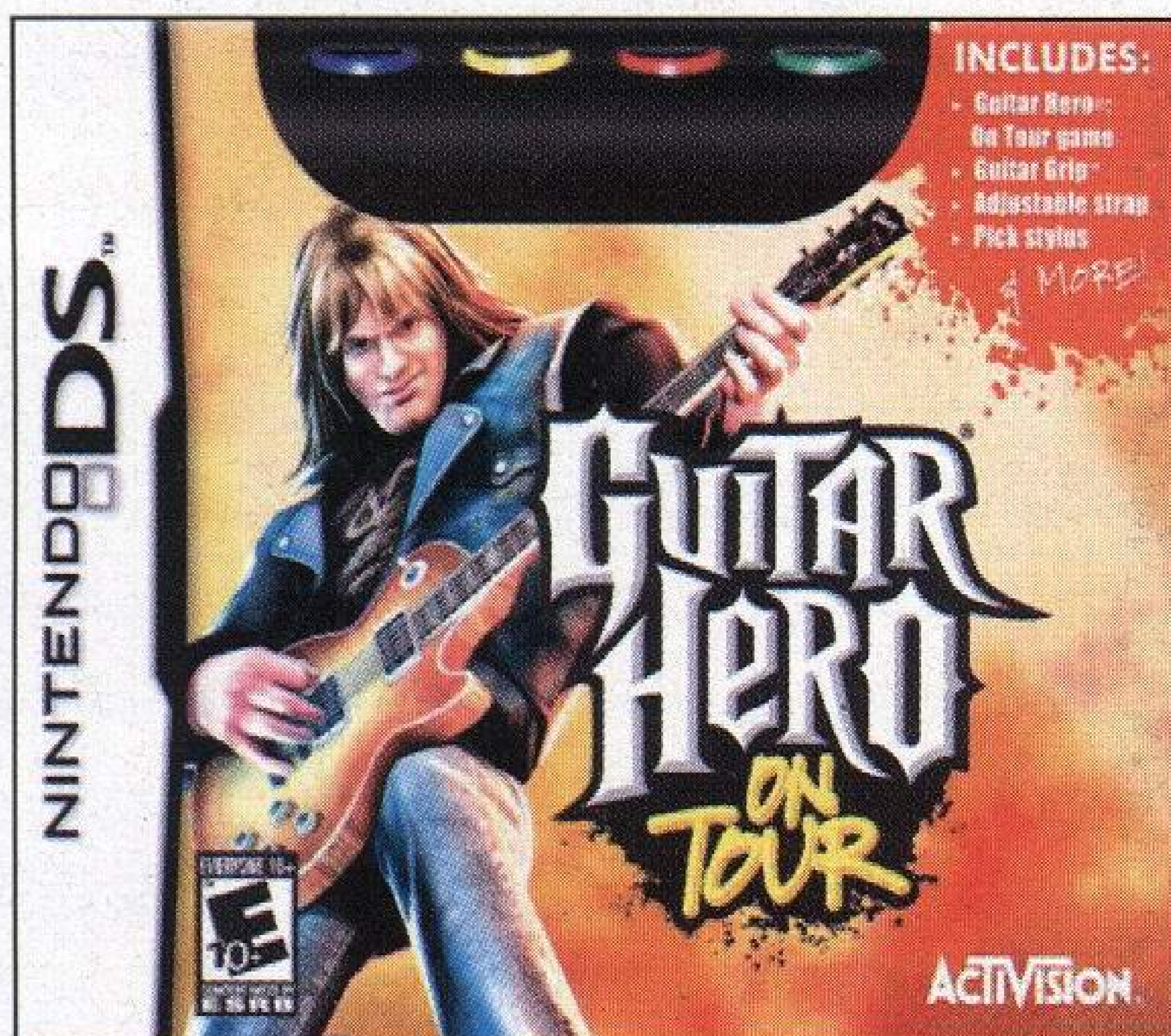
一狼：说实话这款游戏我还收了正版，烧录卡的确玩不到乐趣，任天堂的创意的确非凡啊，当时那盘卡还花了我两百多大洋呢。



库巴：你那盘正版是从猴子那里抢来的吧？还好意思说！别以为我不知道！

在NDS上弹吉他：吉他英雄 巡演

“吉他英雄”系列是欧美著名音乐游戏，该游戏最大的特色就是拥有自己独特的外设控制器，玩家在游戏中能找到弹吉他的真实感觉。当然，如果不去另外购买专用的吉他周边，使用手柄虽然也能够进行游戏，但是所获得的乐趣将会大幅降低。



→吉他英雄DS版的美版封面，日版也将会在年内发售。

“吉他英雄：巡演”是“吉他英雄”系列登陆掌机平台的第一款作品。该游戏于2008年6月22日在NDS平台上推出，目前还没有日版。作为一款掌机游戏，“吉他英雄”不可能加入像以前家用机那样的模拟吉他控制器，所以制作公司巧妙的使用NDS的GBA卡槽，附送了一个类似电子吉他顶部按键的周边外设。玩家在实机游戏时，必须将NDS竖着玩，右手操作触控



→将卡带插到机器上的图片，由于戴着手带所以不用担心滑落。



←吉他英雄专用外设的实物图，外形非常精致。

笔在触摸屏上滑动琴弦，左手则根据左屏幕的指示按下对应的按键。可能是因为NDS尺寸较小的缘故，本作最多只支持四键，这一点也是唯一的遗憾吧。

购买正版DS软件的玩家，就可以享受在DS上弹奏吉他的乐趣了。当然，使用烧录卡进行游戏的玩家，只有通过按键来模拟那种吉他按钮的感觉，不过操作非常别扭，一点快感都没有。



一狼：之前是在菜团那里见到了这款神奇的外设，当时就留下了深刻的印象。以后如果所有的正版游戏都加上这种专用周边的话，估计中国的盗版市场要不了多久就快完蛋了。



库巴：没有这个周边真玩不了DS版吉他英雄,如果你执意要让你的手指抽筋,那我就无话可说了。

感光功能的游戏：我们的太阳

经历过GBA时代的玩家们肯定对“我们的太阳”这个系列并不陌生。这一款由KONAMI发售、小岛秀夫制作的动作RPG游戏，具有着独特的感光功能。所谓的感光功能，就是在卡带内部设置了感应太阳光的装置，根据周围环境太阳光的强弱，可以给游戏中带来各种影响。但是，对于白天没时间进行游戏的玩家而言，可就非常不方便了，原本随时都可以进行游戏的掌机便携性受到一定的限制，所以本作在日本的销量也不太理想。到了DS版的“我们的太阳”，厂商终于废除了太阳感光系统，不知道是由于DS卡带外形无法置入感光功能，还是考虑到让玩家在任何时间都能顺利的进行游戏的缘故。

游戏中玩家将扮演一名吸血鬼猎人，前往被吸血鬼所占据的城堡，最终目标就要打倒城堡里的BOSS。玩家可以通过太阳光感应器在游戏中收集阳光，周围的阳光越强，玩家所扮演的角色手中的武器——太阳枪的能量就越强。同



→创意非常新颖的游戏，可惜后来销量一直不理想。

时，在游戏卡带中内藏了一个时钟功能，可以反映出玩家所在的现实时间。当现实时间中天黑的时候，游戏中也一样会日落变成夜晚，由于夜晚主角的太阳枪能量较弱，所以在游戏中将会陷于不利。

但是，如果是使用盗版卡带或者烧录卡带的玩家，则可以通过L、R键来自由调整周围的太阳光的强度，方便大家进行游戏。毕竟烧录卡中是不可能具有感光功能的，这样一来虽然玩家在游戏中将会顺利许多，但是所获得的乐趣也会减半吧。



→原版卡带除了向外凸出一截，别的看不出什么特别的地方。


一狼：虽然是GBA时代的游戏，不过现在回想起来厂商 真是费尽了心思呢，连太阳公公都被很好的利用起来了。


库巴：话说这太阳底下玩游戏不会反光吗？还是说日本厂商做的膜都不反光？我用的也许是便宜货吧，太阳底下真看不清楚屏幕。

配置专用外设：打砖块DS

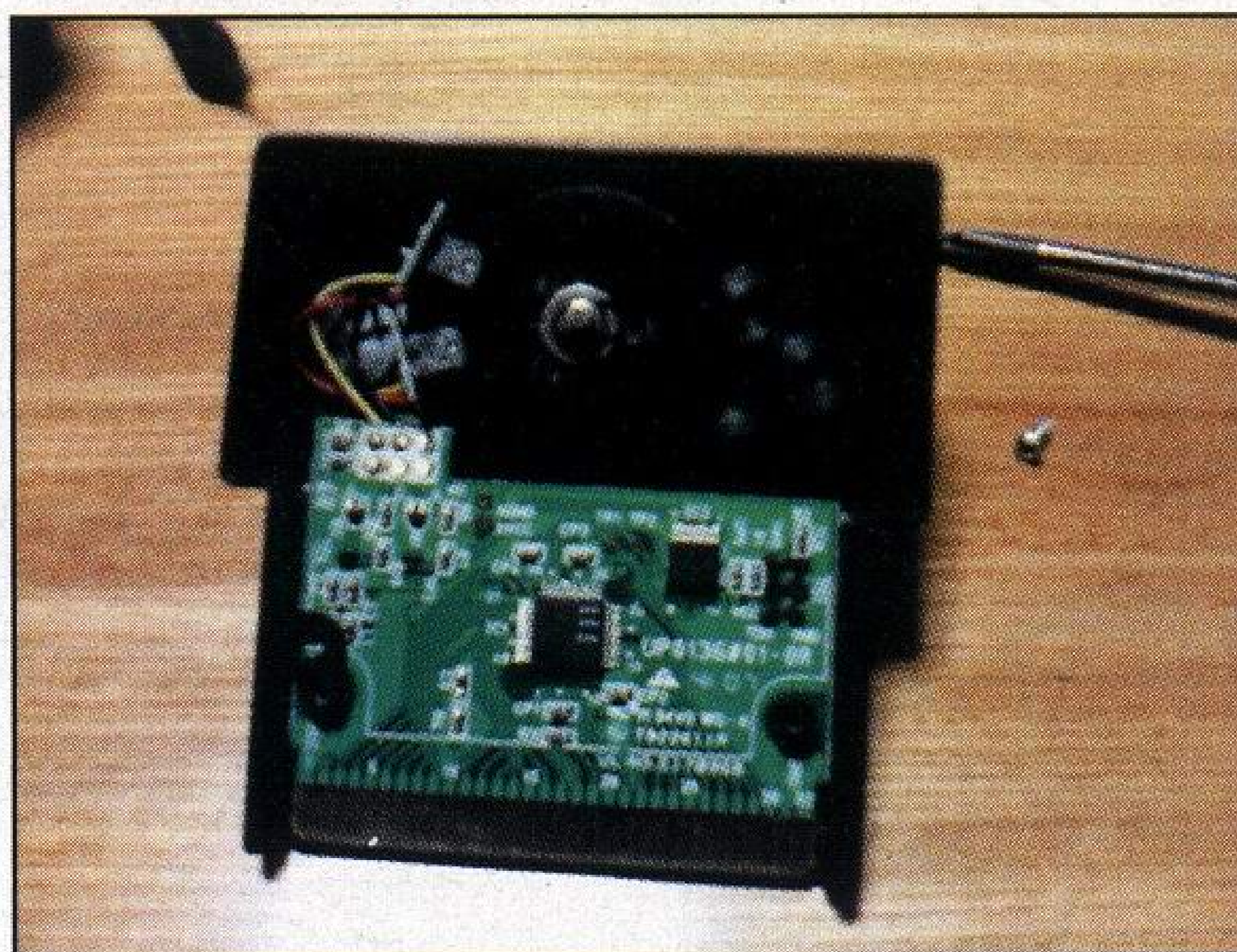
“打砖块”这个系列可是元祖级的游戏，相信大家都接触过这个游戏。任天堂于2007年12月6日在NDS上发售的这款“打砖块”游戏，综合了该系列过去作品中所有的关卡，一共有140关。虽然说操作系统还是保持前几作原样没变，但是世界观基本上是完全构建的世界。可能是任天堂想把这个游戏推荐给所有年龄段的玩家，所以在游戏的年龄限制上也得到了A的评定。游戏最大的特色就是采用了专用的旋钮操作装置，玩家在游戏时必须转动这个旋钮才能进行游戏。

游戏的画面会分割在上下屏两边，但是习惯了游戏以后会觉得也不是太难。本作中屏幕最下面有防护罩，如果有失误让小球掉下来也会马上弹回去，这一点设计的非常体贴新手。



→没想到就是这么一款简单的打砖块游戏，也有专门的外设周边。

游戏一共有3个模式可以选择，最简单的“CLEAR GAME”模式只要将所有的砖块打碎就算过关,非常简单。任务模式“QUEST GAME”中对玩家的操作有着严格限制，如：限定玩家必须在多少秒之内过关等等。比赛模式“VS COM”里必须和电脑争分夺秒，谁先把画面上的砖块全部消去就算赢。此外，游戏还支持多人WIFI对战功能。


←将卡带拆卸之后的内部实物图，其实原理也是非常简单的。


→没想到就是这么一款简单的打砖块游戏，也有专门的外设周边。

交友 天津 赵龙
有人喜欢同人志吗？各位的同人志都是怎么收集的？交流经验。(露琪：这次C74的同人音乐收到我手酸)
男，20岁，河东区井冈山路瑞光里6-6-307，300151

游戏专用的旋钮操作装置是插在GBA端的接口的，考虑到能让老版的DS也能够兼容，这个装置本体设计的比较长，刚好能完全插进DS机器中，如果是DSL的话，将会向外面凸出一截。当然，使用烧录卡进行游戏的玩家将无法体验这个专用旋钮操作器的玩法，只有通过十字键了。


一狼：其实一狼很费解打砖块这种游戏为什么要用专门的外设，十字键不是也能操作游戏吗？难道是厂商的骗钱手段？


库巴：这个东西吧，用两个字来形容吧，多余。厂商只是挖空心思骗钱而已。

附送专用触笔：太鼓达人DS

“太鼓达人”系列原本是街机上的一款音乐节拍游戏，以日本传统乐器“太鼓”为主题，配合游戏中简单的操作与可爱搞笑的角色设定，使得该游戏自推出以来就受众多玩家的喜爱，有着很高的人气。后来被搬上了家用机和掌机平台，一直保持着不错的销量。该游戏最大的特点就是需要打鼓进行游戏，掌握游戏中的节拍。“太鼓达人”系列一共有着10多部作品，每一作收录的音乐都不尽相同，玩家在游戏中可以自由选择各种歌曲，有些还是玩家们耳熟能详的动漫歌曲等等。



↑DS版的“太鼓达人”一共有两作，这一款是第一作。

就和众多的音乐游戏一样，玩家在游戏中看着音符的流逝，音符滑动到固定的位置上敲打一下相应的按键即可。当然，音符也有很多种，玩家在敲打的时候也要注意敲打鼓的准确位置。基本上分为“咚”和“呛”两种，分别敲打鼓的鼓面和外沿即可。其他还有需要连续敲打的连打音符、特定操作的大音符（家用机为同时敲打鼓面和外沿，掌机为点击触摸屏的特定位置）。当然，游戏的难度玩家可以自己选择，难度越高，获得的评价也就越高。不少玩家在游戏的时候，都会以能够挑战最高难度且获得高分而感到自豪吧。

“太鼓达人”作品的另外一大特色，就是不但能够使用按键操作打鼓，而且可以使用专用的外设周边，在游戏时体验到真实的打鼓的感觉。DS版的作品虽然不能外接专用的手鼓，但是在正版软件中附送了两根短棒。玩家使用短棒点击触摸屏，一样能体验打鼓的感觉。当然，对于我们使用烧录卡的玩家来说，可就体验不到这种乐趣了。



←HORI推出了DS版专用的鼓架，玩起来更具真实感，不过必须单独购买才行。


一狼：其实DS版太鼓达人的确有些牵强，只附送了两根短棒，顶多只能算赠品不算周边。如果像PS2版那样有专门的太鼓那就好了。


库巴：有送总比没送强，就像你去外面买东西人家送塑料袋一样，只能称为赠品，不能算作周边。

很多玩家可能会有这样的疑问，游戏内附送了这些特殊功能的外设，这样游戏的成本不会提高吗？其实，在日本所有的正版软件中，价格都是比较昂贵的，折合人民币300多元一盘的正版卡带，多加一些特殊芯片的也就不在乎了。这一点对于我国这些烧录卡时代过来的玩家来看可能有些不解，毕竟只有中国才有着卡带容量越大、价格就越高；CD碟数越多，价格就越贵这个理念的。好了，这些话也多说无益，对于我们中国玩家而言，只要对以上这些特殊外设的游戏有所了解也就行了。只有真正有爱的玩家，才会舍得花钱去享受正版一样的待遇吧。

特别策划



本栏目一直是玩家们关注的重点内容，随着联机游戏的普及，我们也将继续为大家介绍更多技巧。

□主持 / 库巴

N+



你是否羡慕电影或动漫中的忍者飞檐走壁？是否羡慕他们来无影去无踪的身手？是否也曾幻想成为一名忍者秘密刺杀？现在好了（好老套的台词啊！）……玩够了诛仙忍龙这类忍者大作的玩家来换换胃口吧，这里有一个与那些打打杀杀截然不同的忍者游戏，虽然是动作游戏，但是又略带益智色彩，可以很好地锻炼玩家的耐性与控制能力。游戏的目的仅仅是躲避机关安全到达终点，如果说把自己炸得粉身碎骨不算暴力色彩，那本游戏就是笔者记忆里唯一一个不含暴力的忍者游戏了。

联机模式可以分为两种，不用说也知道是竞赛和协力。

●竞赛：此游戏只有跳跃和自爆两种动作，所以竞赛就是比谁吃的黄豆多，当然我们可以陷害你的对手，吸引机枪、激光、导弹攻击对手，但是当然需要一些技术，不然害人不成反害己。

●协力：协力模式非常有趣，需要有耐心，而且配合必须默契，关卡一般为一位玩家被困在某处，另一位玩家去触动机关救出前一位玩家，再由前一位玩家打开过关的门。这只是简单的举个例子，实际游戏中会加入更多难度，叫上你的朋友来挑战吧！

三国志大战·天



本作为前作《三国志大战》的续篇，其实最早《三国志大战》也是移植自街机游戏，在日本几乎每一个电玩店都有几台三国志大战的机器，你会发现热衷于此游戏的不仅仅是学生，有很多白领也会在下班之后拿着自己心爱的卡片和别人打上几局。游戏机由一个液晶显示屏和一个触摸屏构成，很像DS的构造，玩家只要把卡片放在触摸屏上，机器就会扫描出你的卡片并呈现在显示屏上，然后用手拖动它跟敌人对战。

也许你会问：如果电玩店里没有其他玩家呢？你永远不用担心自己会没有对手，因为你只要把自己辨识身份的“卡片”插进街机，就会在全国范围内寻找跟你等级相近的对手，然后双方经过确认后开始比赛。当比赛结束后你的那张记录等级的“卡片”还会再次记录你的新成绩，之后弹出来。可见这是一款以对战为卖点的游戏，推荐各位联机是再合适不过的了。并且玩DS版的一个最大的好处是，玩家不用到处去买卡片，只要通过对战或者打剧情就可以获得新的卡片，并且再也不用去电玩店花钱打游戏了。凭借《三国志大战》街机版的大人气，再加上DS在日本的普及，游戏一发售就获得了非常好的成绩。这样好的游戏，一定会让你和朋友玩得非常开心。



问答 山东 张东琛 请问“装甲核心”这款游戏没有剧情吗？只能是与CPU对战吗？这款游戏我不太会玩，该如何操作呢？
男，18岁，山东省青岛市第十五中学

国盗头脑战斗 信长之野望



和《三国志大战·天》一样，依然是光荣出品。游戏画面给人的感觉像是一个大富翁类型游戏，但其实这是一个战略游戏。DS上屏是大地图，触摸屏是操作界面，你可以看到你的步兵、骑兵、枪兵都是一个个柱形棋子，每一个城池都是一个圆圈，不同国家的部下用不同的颜色区分，是否让你想到了怀念的大富翁呢？游戏画面就是如此简单，规则也非常简单，步兵、骑兵、枪兵三种兵种互相克制，每一个人都有一个被动技能，有的厉害的人还会有主动技能，地形不同，天气不同，变化多端。游戏采用半回合制系统，当你设置好兵种下一回合的动向之后，选择行动终了，等待其他玩家都设定好后会同时开始移动。这就涉及到一个问题：如果我和对手同时向一个空城进军那么谁先到达那里呢？游戏中设定为兵力少的部队移动速度快，也就是说，兵力少的部队会首先移动，如果和对手兵力相同，那就看人品了。



《国盗头脑战斗 信长之野望》的特点是游戏时间短，变化多端。打上一局用不了10分钟就搞定了，而其他战略游戏就要打上很久了；使用一个主动技能有可能会扭转整个局面，所以说变化多端一点也不为过。这样一个既简单又高深的游戏当然要第一时间介绍给大家啦！

高速卡片对战 卡片英雄



一看游戏名字就知道，这又是一个卡片对战类游戏，玩过太多卡片类游戏的我们，是否还能接受这款游戏呢？事实证明，这是一个好游戏，一个与平常的卡片游戏不同的游戏。游戏中玩家的每一张卡片都能变成实体怪物进行战斗，非常真实，再加上逼真的音效，大大提升了临场感。

游戏从简到繁，初期规则非常简单，到了后期加入了玩家卡，玩家也能进入游戏使用技能，而且加入了全新的规则，让你感觉这比其他开始有教程的游戏要有意思多了。玩家通过对战得到的点数，可以去商店购买卡片补充包，有几率获得非常稀有的卡片哦！如果玩家一直使用同一张卡片的话，就能给那张卡片积攒经验，当到达一定值时，就能获得稀有的闪光卡片，非常新颖的系统设计。

联机对战时既拼卡片又拼技术，就是说并不是拿着一套稀有卡片就一定能赢，也看组合的好坏，有些很容易入手的卡片其实非常实用，而且牌组也会有相克的成分，所以有效地制作卡组，将稀有卡片按类分开才是取胜的关键。



□文责/库巴
□美编/伟哥

反派里物语

——其实，我真的是一个好人！

每个游戏中都有反派角色，反派角色也有属于自己的内心世界，他们恨自己不能选择出身，恨勇者们打着正义的旗号闯入自己的领地。很大一部分反派角色都是一个好人，就像我库巴一样。

各位读者好久不见了，不知道各位假期过得如何，是否有追后宫动画？是否有购入新手办？是否长高了呢？(众读者：你又绑架了哪家的公主了?）当然是八……咳、咳、当然是不可能做案了啊，现在可是奥运期间,被警察蜀黍抓到可就惨了。(翔武：招呼打够了，进入正题。库巴：可是我还没有问候女性读者！翔武：快！进！入！正！题！）好吧，那么这次写谁呢？嗯……话说这是最后一次写反派里物语了，原因嘛就是本人要离开这里了，当然我对这里也充满了不舍，不过现实是脑残的，哦，不，是残酷的。那最后一期反派里物语就写写库巴和编辑部吧，嗯，说实话不知道该怎么写呢。闲话不多说了(里物语里除了闲话还有什么?)，进入正题吧！



编辑部的反派角色

库巴应该算是编辑部的反派角色之一了，具体体现嘛就是拖稿吧，总对自己要写的东西没有头绪，闲闲散散整理资料整理好久，一个是自己精神集中力不够，老分心，另一个原因是机器慢，老跟我对着干，打开网页超过5个输入法的延迟就会很高。诸如此类的原因造成了不能按时截稿，我检讨（T T）。其实刚开始的时候库巴也是非常努力的，嗯，非常努力呢。那个时候工作量少，干完了就开始干其他闲杂的事物，比如整理边角栏之类的，虽然截稿会加班到很晚，但那个时候库巴觉得很幸福呢，不过暗凌提醒我说：现在你加的还少，以后你就不会这样认为了。

刚来编辑部的时候觉得每一位前辈都很厉害（现在依然觉得都很厉害~），所以不敢主动跟他们说话（好像害羞的小姑娘……= =），大家也觉得我可能比较内向（或者比较另类?-_-），也就没跟我说话，就这样连着饿了几天，直到第一次截稿，和翔武、猴子、露琪、菜团去吃夜宵（暗凌在单位点外卖了），才算是第一次正式地和大家闲谈。之后库巴就敢在编辑部说话了，上班就变得更加幸福了。（总觉得上班不应该和幸福连在一起= =）



库巴的名字和形象由来

身为掌机迷里众位小编形象最与众不同的库巴（怎么看100期的目录库巴都像是宠物……T T），笔名和形象是怎么来的呢?从上班第一天起库巴就开始设计自己的笔名了，但是觉得哪一个都不好，总觉得找不到能体现我邪恶内心的名字，（众人：早看出来你不正常了= =）后来无意间看到了马里奥，于是联想到了库巴，觉得这么厉害的人物怎么被大家忽视了，而且名字充满了霸气（众人：你果然不正常= =），于是就选了这个名字。清画师帮我画形象，画师说：你想要其他小编那种酷的还是kuso的?我回答要kuso的，于是与众人形象画风截然不同的库巴诞生了。那时候库巴的肚子上是一个圆润的“宅”字，当时觉得非常赞，不过看到露琪大人整天都头顶着宅属性光环，被众人拿来开玩笑（其实没有那么过分啦），所以觉得还是把肚子上的字改了吧，想了又想，最后就改成吐槽了。



不宅的库巴学到了很多

除了工作业务上的知识外，库巴还在这里学会了很多以前没听过的词（不怎么混论坛的库巴在流行语上很白痴）。最开始的时候都不懂什么叫吐槽，也不好意思问，自己慢慢悟也悟了很久。后来又听到了“雷”、“渣”等词汇，

交友 北京 刘明远 从85期开始看，一直到现在，非常有感情，各位小编加油！我会永远支持你们的！
男，19岁，海淀区大慧寺21号院，100081

不得不感叹在这里学到了很多（当然远远不止这些，学到的东西非常丰富哦）。

以前很少玩对打游戏的库巴，整天看着几位高手切磋街霸3.3，终于有一天也忍不住了，和小沛打了一局，（当然小沛是让着我的）回家之后也下载了一个，插上以前买的手柄练习了很久呢，真的很希望能和大家打成一片。但库巴是对打白痴的可悲宿命是无法改变的，一天天看着八房越打越好，而自己还在那个水平，真是长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上啊。（翔武：这是什么用词啊?库巴：算是毫无意义的用词吧……）



每一位读者都是最可爱的人

从箱子里拿上一大把回函卡坐在自己座位上看，是八房最喜爱的运动了（八房：你的意思是我从不运动了?!），其实是非常有意思的事情，看着那么多读者支持着我们，还会给我们寄来他们画的画、珍爱的卡片、各种周边，读者们真的是太可爱了！有时看到写有老师没收学生掌机不还的信件，众位编辑还会非常愤怒地讨论一番，不过曾经做过教师的猴子有时会表示同情老师们的心情（如果那位老师做得很过分猴子也会感到愤怒的）。如果库巴当了老师，也许也会没收学生们的掌机的，所以老师们也许是一气之下吧，再怎么说把游戏机带到学校也是不对的。

库巴感谢每一个支持我们的读者，真的感谢你们，虽然我代表不了其他小编，但我相信每一个人都和我抱有同样的心情的。托付大家两件事，请把回函卡上的字写清楚，如果抽到你了，看不清你的地址或名字是很困扰的；请用普通话填写回函卡，广东话或其他方言只有猴子一人可以看懂，每次都要麻烦他翻译（虽然他从不介意，但确实增加了小编们的烦恼）。



库巴眼中的其他小编

翔武：腹黑，毒舌，猫星人。很喜欢穿片儿鞋，谁得病他都会说“我这里有片儿鞋”。库巴来这里的第一天就受到翔武的照顾，工作上有什么不懂的都会问翔武，可以说很多东西都是偷偷跟翔武学的（也许他没有感觉到）。KUSO神经最高，设定最神，青年湖女神、青年湖水怪、还有一个青年湖什么来着都是出自他口，十分佩服。最喜爱的应该是海贼王吧。

猴子：天真，浪漫，可爱，善良。（众人：这是在形容一个罗莉吗!?）嘿嘿，据他本人说他的体重已经不能玩Wii Fit了，不过最近一直在减肥，而且确实小有成效，希望他能坚持下去。库巴在工作中遇到不会译的专有名词就会询问猴子。最喜爱的应该是银魂吧。

露琪：天真，浪漫，可爱，善良。（众人：又一个罗莉，编辑部好多伪娘啊！）露琪可不是伪娘哦~露琪是真正的大叔！（笑，不知道杂志上市露琪看到这里会怎么说，我猜是问候跟我同辈儿比我小的女性吧）露琪总是偷偷地把工作做完，之所以这么说是因为他写攻略效率很高，非常迅速，简直是迅雷不及掩耳盗铃儿响叮当之势，实在是佩服得五体投地。最喜欢的应该是FF吧。

八房：经常说“点儿点儿点儿”的天然呆，（众读者：终于等到了！）精神大条，在有些方面上懂的知识比猴子还要多。皮肤能写出字来，经常会叫错别人的名字，最严重的时候会把别人叫成自己。最佩服的应该是知识渊博吧。PS：八房你要加油哦！永远支持你！啵~

一狼：瘦弱，皮肤白皙。（众人：又一个伪娘?!）非常擅长格斗游戏，特别是97、98；对DQ非常有爱；还有以前的各种老街机游戏；还研究过马里奥一代。不过除了游戏几乎是生活常识白痴，是你无法想象的那种白，就好像在家里玩了几年DQ没出过门一样。和他合作了两期特稿，工作能力非常强，很快就会把东西写好，可以说是我拖累了他，抱歉啊狼狼~最佩服的就是把反派里物语叫成了反里派物语，其实是对游戏的执着啦，从不用金手指，佩服佩服！



编辑部是温暖快乐的

无论怎么说也是恋恋不舍，但是库巴要回老家结、哦不，是回老家种地了。嘿嘿，其实是马上就要考试了，日语一级考试，对自己没什么信心，买了真题目前还没有做过，还有两个月，所以要冲刺了。回到家中，陪陪家人，做做真题，看看PG，恐怕就是我接下来两个月要做的事情了。我很爱这里，真的很爱这里，真的不愿意离开这里，可是真的要自私一次了。反派里物语是我第一个也是唯一一个真正属于自己的栏目，这也是最后一次写反派里物语了，至少是库巴最后一次主持了，请原谅我这最后一次自私，写了这么多抒情怀念的东西。各位大人请原谅我用了你们的形象做小标题，让我最后自私一次吧。

PG改版很成功啊！让我感动了很久，翔武主持的PGBAR很能KUSO，力挺翔武！
男，15岁半，海淀区大慧寺22号院，100081　北京　王凯　交友

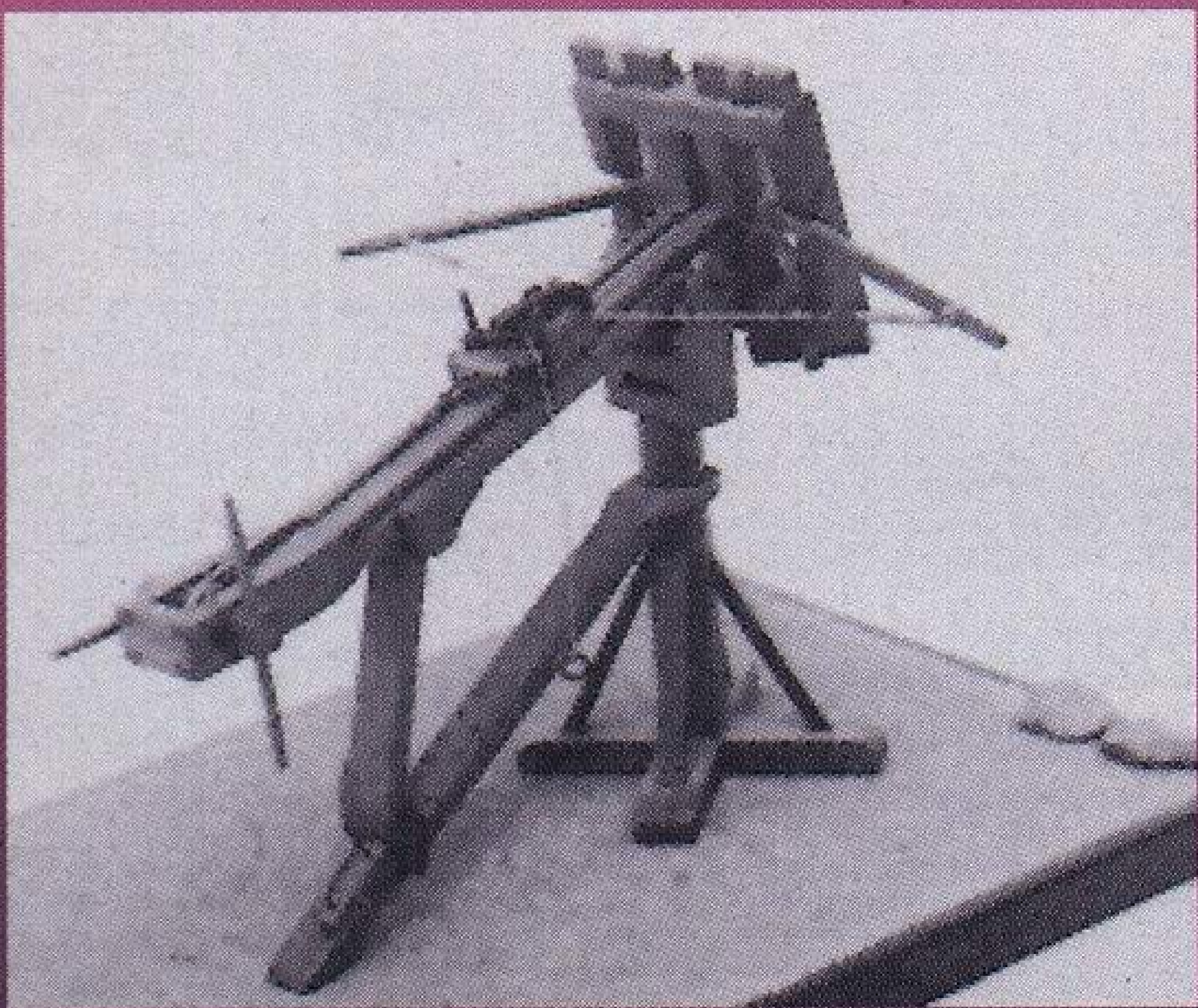


大家好，欢迎来到久远回廊。虽然只是例行的问候，不过好奇怪啊，为什么我每次写这个问候语的时候都觉得比上次隔了很久很久……（orz）总之希望这次和110期中间不要隔得太久——老实说我老是开始写的时候就忘了上期已经写过什么东西了。比如说现在吧……我都打算这期写什么来着！（晕）哦，对了，是怪物猎人原型考的最后一期啊。

《怪物猎人》系列原型研究 !VOL.4

勇猛的狮子心

细心的读者可能有发现，为什么作为怪物猎人标志性怪物的雌雄火龙没有在栏目中出现呢？呃，其实是因为总得留点东西给最后一期（被拖走）……重要的东西总是沉底的嘛。那么接下来就给大家讲解两条龙的语源。



→这玩意儿一发能射掉老山龙100血哦！射到人的话，恐怕直接挂掉了吧。

雌雄火龙，名字分别是リオレウス和リオレイア，共同的前缀很容易区分出来，区别在于后缀。其实雌火龙的レイア意思很简单的，就是女神的意思——是瑞亚（Rhea）的变体，这个瑞亚就是总102期我们讲宙斯的时候讲到的宙斯母亲嘛。可惜雄火龙的レウス并不是瑞亚的丈夫克洛诺斯……レウス和金狮子ラージャン的词源ラージャ一样，是某个语言里“王、神”的意思。可惜具体的情况不知道呢，究竟是什么语大家也说不清楚，既不是安努语也不是希腊语也不是梵文（都什么跟什么啊）。

两者的前缀リオ也是有渊源的。リオ=LEO，狮子（LION）的意思，这里指代的是古代一位著名的君主——英格兰国王理查一世。这位国王以勇猛善战著称，绰号狮心王（Lion hearted），这与凶猛、好斗的空中（地上）王者火龙的定位十分符合。相传，这位国王在四十余年的在位生涯中，大部分时间都在各处征战，而且他勇猛异常，经常身先士卒冲在最前线，在位41年有余，呆在英格兰王宫的时间只有六个多月。

理查一世的战功还是相当卓著的。他在第三次十字军东征中恶战阿拉伯传奇英雄萨拉丁，最后两人战到惺惺相惜，各自罢兵了事。此外，他提倡发展军备，大力推广先进武器十字弩(Crossbow)，其中最有名的武器是Arbalest，日语写作アーバレスト，是使用铁弓弦的大型十字弩炮，破坏力极强。在MHP2G里这个著名武器以重弩的身份出现，名字叫做S·アルバレスト。此外，以固定底座、发射巨大铁制或石制尖利弹头的坐台弩ballista也是相当知名的武器。Ballista严格说来算是十字弩的一种，但规模和威力都比手执的十字弩



↑虽然是个战争狂，但他的行为符合英国传统的骑士信条，所以在英国内居然颇有人气。



↑号称怪物猎人里实力最弱的雌火龙。其实谁知道这家伙的名头其实那么响亮啊（笑）。

强，类似炮台。顺便吐个槽：Ballista日文拼写作バリスタ，怪物猎人中的城门坐台弩分明就是以这为基础的嘛！把坐台弩翻译成压敏电阻弹（这啥玩意）的家伙切腹吧！

说来我还没给大家解释这家伙为啥绰号叫狮心王呢。其实这也是一段传说故事：1192年9月，理查以基督徒可自由进出耶路撒冷为条件，与萨拉丁议和回国，中途被俘虏，落到了神圣罗马帝国皇帝亨利六世手中，被监禁在特里斐尔丝的山上城堡。不料，亨利六世的妹妹爱上了理查。一次，他们在幽会时被捉获，亨利六世十分生气，但根据封建制度，他无法为这个处死英格兰国王，于是他让人将一头狮子放进了狱中，希望饥饿的狮子吃掉理查。没想到理查不但徒手杀掉了狮子，更将狮子心活活掏出，众人皆为叹服，从此，理查得到了"狮子心王"的美誉。很多游戏中，都会有一把名叫狮子心或者勇敢之心（ライオンハート）的武器，多少是受到了这个传说的影响。怪物猎人中的火龙，不正是这种勇敢、残暴、强悍而具有王者气概的飞龙吗？

狮子王的结局又如何呢？1194年，英国以天价赎金赎回了这位富有传奇色彩的帝王。归国后，他积极策划防卫和反攻策略，并且完全不改自己身先士卒的风格，结果在1199年，他在镇压阿基坦叛乱时被流矢射中，后因伤口感染而亡。讽刺的是，这枚最终夺去他生命的箭矢，正是从十字弩中射出的。西方有谚语："施剑者终受于剑。"算是对他最好的注解了吧。

其他研究补遗

雪狮子：这家伙的原型是一种现实存在的动物——山魈。本来的雪狮子还不明显，若是看亚种沙狮子的话那就再像不过了……

老山龙、岩山龙、砦蟹：这三只怪物的名字很有特点——就是用假名拼出中文读音，也就是说，ラオシャンロン就是读作"老山龙"，ヤンシャンロン就是"岩山龙"，シェンガオレン可不是读作砦蟹，而是读作"仙高人"……汗。

黑祸与白灾：黑祸的名字叫做ブラックテンペスト，是black tempest的拼写，tempest除了风暴之外还有灾祸的意思，所以这把枪才被称为"黑祸"。G级升级品叫做レイジングテンペスト，前面的レイジング并不是很多人以为的RISING，而是Raging，狂暴之意。翻译成狂祸……好像很难听（倒）。白灾的名字叫做ホワイトディザスター，是white disaster的拼写，意思是白色的灾祸，进化型ホワイトカタストロフ，意为White Catastrophe，后面的Catastrophe是指灾厄，有时特指那种因为环境剧烈变化而导致的大规模绝灭事件，比如恐龙灭绝。翻译成白厄如何？（比狂祸更难听……）总之翻译成白色沙漠的那位请自己找个人帮忙介错吧！



↑山魈。比起这玩意来，认识砂狮子的人没准更多也说不定……不过实在是太像了吧（＝＝|||）。

其他部分长枪的语源：バベル：传说中的巴别塔，也就是通天塔；アクエリアス：是Aquarius的拼写，水瓶座的意思。话说汉化版里是谁翻译成老式铳枪的……蛇枪【ヴリトラ】、蛇枪【ウロボロス】：ヴリトラ和ウロボロス都是传说中的龙神，前者通用名旱魃，后者则经常在炼金术中出现，是一条自咬其尾的蛇，用以表示"无限、循环"。雷枪【タケミカヅチ】：建御雷神。日本传说的雷神，以怪力著称，著名事迹是退治諏访明神。龙骑枪ゲイボルグ：凯鲁特神话中出现的魔枪，由影之国女王斯卡帕授予英雄库夫林。

音乐鉴赏课堂

□文/heeroine ■美编/包子



在光田康典和植松伸夫相继退社的今日，SQUARE ENIX中最有能力接任首席作曲地位的人就是滨涡正志(Masashi Hamauzu)，而从近年SE作品的发布情况看来，滨涡也更多地担纲SE大作的音乐制作，包括有DCFF7以及刚发售的《西格玛和声》。今年正好是滨涡入社的第13年，经历了《沙加开拓者2》的尝试，FF10的磨练，再到《无尽沙加》的高峰，滨涡带来的是更为成熟的音乐包括更多的惊喜。对于现在前途一片光明的滨涡来说，在预定明年发售的FF13里的表现将决定他是否能成为又一个大师级人物的关键。

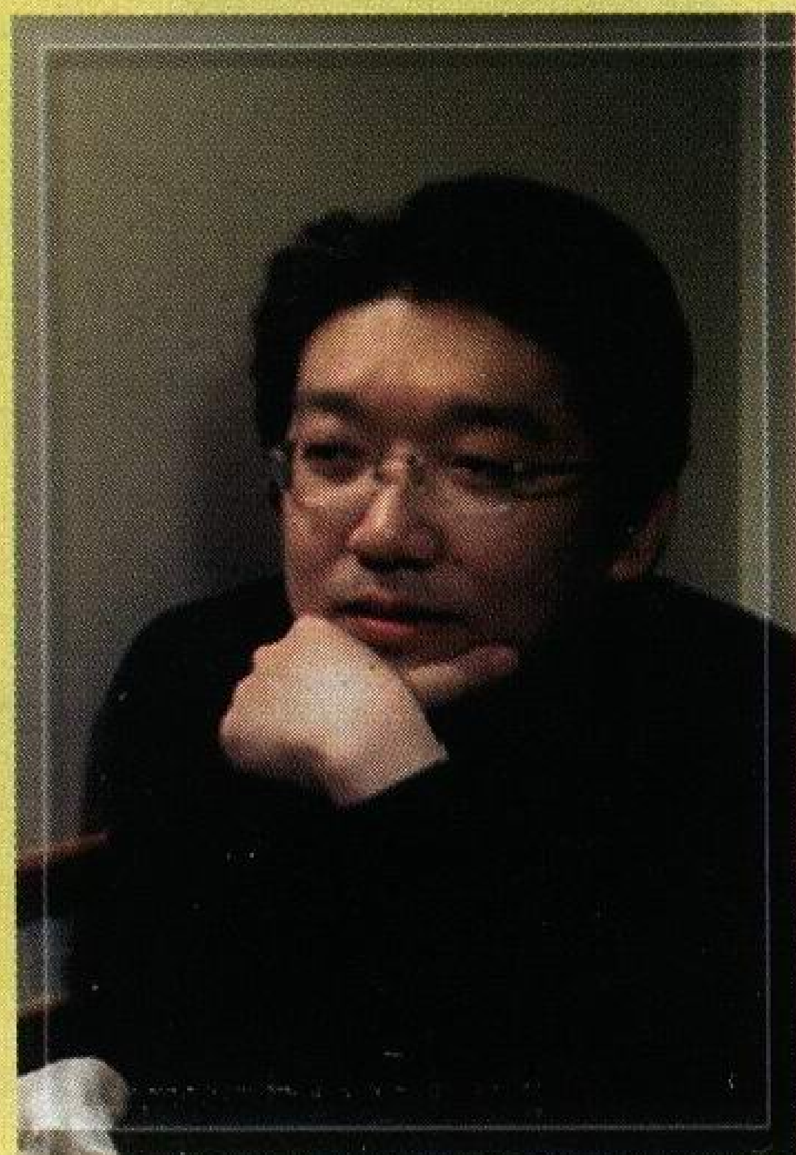
◆异国他乡出生的音乐家

1971年9月20日，浜涡正志出生于德国巴伐利亚州的首府慕尼黑。他会成为一名音乐人，与来自家庭的影响密不可分。浜涡先生的母亲是一名钢琴教师，当时接受了一位之前曾在日本工作的教授邀请，来到德国工作；他的父亲是一位歌剧演唱家，他们在慕尼黑结为夫妻。这样的一对音乐家父母，对浜涡先生在音乐启蒙上产生的影响不言而喻。当浜涡先生还在幼儿园时，父母便请来老师教他弹奏钢琴，浜涡先生自己也曾说过，在音乐上最主要的影响是来自于父亲。在他的弟弟出生后，浜涡先生一家搬回了大阪居住。高中时期浜涡先生与弟弟及友人组成了乐队，他在其中担任键盘手，并写下了平生第一首作曲。关于此作曲浜涡先生表示已记不清楚，但在早期他的音乐受到比较多的是宫川泰与坂本龙一两个人的影响。

之后，浜涡先生就读于东京艺术大学音乐系声乐专业。在那里，他遇到了两位重要的人——其中一位是浜口史郎，他未来的工作伙伴，SQUARE时代著名的编曲家；而另一位则是他未来的妻子，他们现在已结婚并育有一女。

1995年毕业后，出于对游戏的喜爱，浜涡先生开始了在SQUARESOFT的实习生涯。他首次参与的游戏是与植松伸夫、光田康典、以及同为新人的仲野顺也共同打造的SFC平台上的《前线任务：枪之危机》，其中浜涡先生担任了其中四曲的谱写工作。很快，浜涡正志摆脱了新人的身份。在1996年实习期结束后，他与社内众多的作曲家合力制作PS上《行星格斗》（Tobal No.1）的音乐；同年底，浜涡先生参与了FF7的制作，他在对萨菲罗斯的最终战背景音乐“片翼天使”中合唱男低音部分，并在游戏中第七区坠落后市长办公室播放的一段音乐中演奏合成器。1997年，浜涡先生首个独立谱曲的PS游戏《陆行鸟之不可思议的迷宫》出炉了。可惜的是，虽然他在此作中使用各式乐器重新演奏陆行鸟主题的处理手法相当不错，但为人所乐道的浜涡风格并未有多少显现。

人们开始了解真正的浜涡正志，开始于他的下一个独立作品——1999年推出的《沙加开拓者2》。浜涡先生代替了长期以来为沙加系列制作音乐的伊藤贤志，以超高技巧混合中世纪与现代风格音乐赢得了大众的欢心，而这张专辑时至今日仍然被视为是PS时期最为精巧而且怪异的音乐作品之一。随后发售的游戏钢琴编曲集选取了OST中一些主题曲进行重新编排，钢琴与管弦乐的精彩混合风格同样受到好评。



◆PS2 时代的巅峰创作



在长达两年的沉寂期后，浜涡先生与植松伸夫、仲野顺也为倍受瞩目的SQUARE看家大作FF10谱写音乐，这次浜涡先生获得了更为广泛的认同，他充满创造力的30余首作曲呈现出远超其余二位的表现。接下来的一年里，他在FF10钢琴精选集中担任编曲，并在其中展现了许多印象派与古典派的创意。尽管浜涡先生的钢琴重编曲获得了相当高的评价，然而他还是认为，钢琴编曲是最为困难的工作之一。此外，他创作的由青木麻由子（尤娜和FF8女主角莉诺雅的体优）演唱的“feel”，收录在FF10的另一张单曲《feel/Go dream – Yuna & Tidus》中。

毫无疑问，在担纲打造这三张作品之后，浜涡先生的名字成为了制作成功游戏音乐的强有力保证。不久，在2002年末浜涡先生创作了对于他自身几近里程碑式的作品——PS2平台的《无尽沙加》——混合古典乐器与现代电子音乐的杰作。在游戏里浜涡先生独一无二的个人风格得到了完全的发挥与创新，对于器乐的精确表现运用与琅琅上口的旋律恍若天籁之音。当然，这回的成功也离不开浜涡先生两位挚友的大力协助。旧日同窗浜口史郎先生参与了几曲管弦乐的编排，另外负责声效的山崎良与浜涡先生一起，应用杜比数码新技术打造了水晶般通透的原音乐器效果。浜涡先生的首支歌曲，由女高音柏原美绪演唱的“天翔ける翼”也同时问世。不过遗憾的是，在之前数张原声精选集广受好评的情况下，《无尽沙加》并未推出任何重编曲作品。

2005年，浜涡先生与仲野顺也再度联手于PS2上的《武藏传2》，一同合作的还有由岩井隆之与岩井由纪组成的Wavelink Zeal工作室。这部游戏基本是由电子乐构成，混有少量的交响乐作品，当中的表现只能说是毁誉参半。到了2006年初推出的DCFF7（廉价国际版即将于今年的9月4日发售），这次的音乐可谓集过去之大成，完全展示出他身为大师的风范。部分曲目相当电影化，整体气氛也一改之前的轻快明朗，变得充满紧张气息。而在最近，浜涡先生为NDS上的《西格玛和声》谱写背景音乐，从和游戏的配合度来看，充满滨涡风格的音乐还是非常强势，很多时候完全被音乐吸引反倒把画面和剧情都扔一边了；尤其由近两年来人气急剧升温的女声优平野绫演唱的主题曲，是一首集丰富、变化、深沉并充满感情的佳作，让人重新认识了浜涡先生一流的作曲能力。

现在，浜涡先生已成为SE的首席音乐制作人。从一介新人到今天在电子游戏音乐界位于前列的作曲家，浜涡先生每一次参与的作品都会带来崭新的惊喜。他的音乐充斥着奇幻的稀薄感，或是不可抗拒的权威感，这些特色让他获得了许多正面的评价。除了让人眼花缭乱的古典音乐，让人惊异的是，他也很擅长现代或环境音乐，这在今后的日子里依然是滨涡吸引听众的特色之一。

◆滨涡正志部分作曲推荐

CD名称	发售时间	备注
FF10钢琴精选集	2002/02/20	FF历代销量第3位
无尽沙加OST	2003/02/22	非FF系列销量第3位
DCFF7 OST	2006/02/15	FF外传销量第3位
Sailing to the World钢琴版	2006/04/04	光田康典的旧作
西格玛和声OST	2009/09/24	本期附送游戏rip版

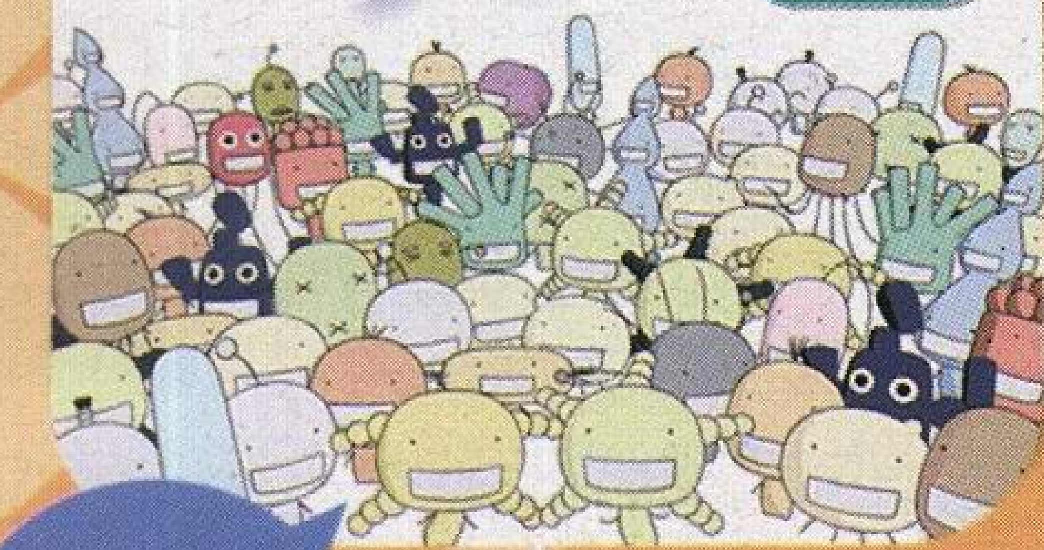


萌之乐园 moeland

天上天下超激萌的事物无处不在

再看就萌住你哟~

所有萌的一切在此集结!



Vol.21

□文责/露琪
□美编/伟哥

模型是将原始物体按比例放大或缩小后的复制品，通常以缩小的模型最为常见。爱好者制作模型是出于个人兴趣，而艺术家则用它来进行艺术创作。

机器人模型



提到模型的话，第一个想到的应该就是机器人模型了。从美国的汽车人《变形金刚》，到日本的特摄片，在这些作品里经常会出现一些装扮成机器人的角色。这些机器人模型的高度大约是15～20厘米，通常比例是1:100或者是1:144。

时下最有经验的机器人模型制造商是以儿童玩具出道的BANDAI公司，从上世纪80年代就开始生产著名的高达模型，即使在今天看来，高达模型依然是机器人模型的顶峰之作。正因为如此，机器人模型的设计变得简洁和更有风格。一直以战争为背景的高达模型，通过各种不同高达的组装形式和色彩的层次搭配，将之塑造成一个强劲有力的形象，并且形成了一个颇具特色的机器人模型圈。机器人模型每年都会为BANDAI会社带来丰厚的盈收，也成为了其它同类公司竞相效仿的榜样。

另外根据模型所使用的材料还可以分为PVC涂装完成品和树脂涂装完成品，涂装完成品其实是指出厂时已经完成了组装和涂装工序的模型。PVC涂装完成品相对来说价格较便宜，面对的是大众化市场，缺点是细节相对做得稍微简单，对于一些结构复杂的造型无法制作；树脂涂装完成品在材料上比PVC优胜，材质较硬长期放置不会变形，重量也很沉，但是原料价格较高，而且一般产量也不多，所以价格很昂贵。

萌之模型——扭蛋



扭蛋是一种被包装起来（通常但不是全部都会）的玩具模型，然后放入自动贩卖机里面对外出售的形式。这个概念最早源自于美国，大约从上世纪20年代起就有了。刚开始是放在杂货铺门口，吸引小孩子投硬币觉得好玩的促销手段，里面多是口香糖、零食或是一些小玩具，外面并没有塑胶蛋壳包装。后来这种贩卖方式流传到日本，并且在岛国发扬光大，日本也成为了世界上扭蛋最大的供应商。

典型的扭蛋模型是一个可以打开成两半的塑胶蛋壳，在里面装有玩具和说明书。扭蛋通常是根据一些流行于日本ACG里面的角色而制成。扭蛋会放在一台扭蛋机里面，将钱投入机器中后，用手去旋转开关，一个扭蛋就会掉下来。大部分扭蛋会出成一个系列，每个系列通常会有6到十几种玩具不等。当你去旋转扭蛋机时，你无法决定掉下来的玩具是否是那个系列中你最想要的，而这也是许多人觉得玩扭蛋的乐趣之一（也是许多人掉入深渊的开端……）。有些人会想要收集整套系列的玩具，但由于常常会转到重复的扭蛋，转到缺少的最后一颗扭蛋并不容易，因此整套齐全的扭蛋如果出卖的话，可以卖到比原价更高的价格。由于扭蛋的更新速度很快，有些收集扭蛋的玩家会先将扭蛋保留几年之后再卖出，通常也会卖到更高的价格。



扭蛋说明书上通常会有整套玩具系列的图片，以及注意事项、版权声明或广告等等。

交友 福建 肖遥

露琪我告诉你,别以为你换身衣服就不是伪娘了.你的伪娘形态早已刻入了人民的心中,你是伪娘,你是伪娘……(露琪:好吧,我有罪)

男，16岁，宁德市周宁县商贸路西二巷三号转职包间，355400

角色模型——手办

手办，有的时候也叫做首办或者手版，主要是指以ACG中的角色为原型参照制作出来的模型。广义上的手办可以指任何角色模型，不过如今这个名称经常会很容易地就被混淆为所有的角色模型。其实真正意义上的手办原名叫做Garage Kit（简称GK），是用来表现原型师个人风格的模型套件。这种手办并不会大量生产，因为在开模的复杂度上有着很高的难度所以产量很少，而且价格普遍都比较昂贵。一套手办的模具通常只能生产20～25个产品左右，如果需要再生产则必须重新开模，手办高度一般在10～30厘米左右。



→俨然已经成为日本同人圈形象代言人的初音miku，想把身为看板葱娘的她买走带回家吗？

手办的制作材料主要以无发泡树脂为原料，这种材料的特性是手感好，很少有气泡，因此很适合表现非常细致的细节部分和人物外貌。大部分手办都是工厂提供的半成品白模（颜色不会发黄发暗，也不会太亮，表面非常得光滑），需要爱好者通过自己动手来完成打磨、拼装、上色等一系列复杂的工艺，精度及难度远大于一般的模型制作。单单从上色上来说，需要爱好者具有一定的美术功底，以及购买喷笔这样昂贵的涂装工具，不是一般人想当然就能够轻易尝试的东西。手办的加工过程是全手工制的，所以手办完成品的价格也是相当贵的，据说6、7年前有一款透明水晶的绫波丽手办，最后被炒到了超过100000元人民币的天价。

由于树脂的成本偏高，也有用其它塑料材料替代的廉价品。现在很多店家为了宣传自己的货品会说是手办，其实应该叫人偶更为准确。要辨别手办的方法很简单，手办出厂的时候是以散件形式包装的，里面没有任何涂装，零件颜色一般为乳白色和象牙白，也有一部分是有其它颜色的。

美味模型——食玩

食玩是食品玩具的简称，就是盒装零食附送的小玩具。有些零食附送的食玩实在很投某类收藏家的喜好，为了收集里面的模型可以只拆不吃地大量购买。在90年代曾风靡一时的小浣熊干脆面袋中附送的《水浒传》天导108星人物卡片，不严格地说可以算是国内最早的食玩代表之一。

食玩与扭蛋最大的不同之处在于食玩附赠的小糖果，但是也有不附送任何食品的例外，这种被俗称为“盒玩”。食玩与盒玩很难从包装外表上进行判断，而两者之间也经常容易造成混淆，有的厂商会在包装盒表面注明是否有附赠糖果，日本玩具厂商BANDAI公司便是其中之一。

食玩的模型大致比扭蛋精致许多，固定的包装盒不易使模型扭曲，中小型、精致的零件也适合以食玩的形式发售。而在模型涂装分色上，食玩也和扭蛋有着明显的差异，相对的价格也通常比扭蛋高出许多。



↑这种汽车食玩在日本随处可见，国内大中城市的便利店里有时也可以看到。

欢迎来到一狼的日语教室

日语学园

Lesson★3



□主持人/一狼
□美编/伟哥

在日语学堂栏目开设之后，读者们的反应非常得强烈，纷纷在回函卡上写信表示支持。看到自己的栏目这么受大家欢迎，一狼心里也觉得十分欣慰。不过，在读者们的回函卡中，普遍表示对日语的发音方面比较头疼，学到现在都不知道假名的准确读法。那么，今天一狼就给大家详细讲解一下日语的发音吧。



关于罗马音标

不少读者们苦于不知道罗马音标的准确发音，而掌握不了日语的读法。那么今天就给大家讲解一下罗马音标吧。关于这个罗马音标，其实和我们学英语的时候的音标有几分相近。比如“あ い う え お”这5个假名，罗马发音分别为：“a i u e o”，如果用汉语拼音发音的话就是：“啊a，伊yi，呜wu，唉ai，噢ao”。同理，在其他行的假名，比如か行的：“かきくけこ”读法就是辅音k加上“a i u e o”这5个元音，罗马发音就是：“ka ki ku ke ko”，相当于汉语拼音的：“卡ka，ki，哭ku，开kai，考kao”。这里面需要注意的是ki这个发音，由于汉语里没有ki这个发音，所以找不到合适的汉字来代替，关于这个ki的准确发音，其实就是辅音

请选择发音：文 ■

五十音图

五十音图	あ 段	い 段	う 段	え 段	お 段
あ 行	あ	い	う	え	お
か 行	か	き	く	け	こ
さ 行	さ	し	す	せ	そ
た 行	た	ち	つ	て	と
な 行	な	に	ぬ	ね	の
は 行	は	ひ	ふ	へ	ほ
ま 行	ま	み	む	め	も
や 行	や	(い)	ゆ	(え)	よ
ら 行	ら	り	る	れ	ろ
わ 行	わ	(い)	(う)	(え)	を
					ん

平假名 片假名 罗马字

↑网上随处可以找到各种日语学习软件，有的软件还有真人语音功能，感兴趣的朋友可以留意一下。

k再加上元音yi，大家可以连读“颗”和“伊”这两个音，读快了就会变成了ki的发音了。

罗马音标里也有几个需要注意的地方，比如さ行的し(si)和す(su)，si的发音就等于汉语的“西”，而su的发音相当于汉语的“斯”。不少自学日语的朋友很容易把这两个假名读错，按照罗马音标把si读成了“斯”，把su读成了“苏”，这是错误的读法。同样，た行里的ち(chi)和つ（tu）发音分别是“七”和“呲（ci）”。此外，罗马音标里的ら行音都分别写成：“ra ri ru re ro”，在读的时候等同于“拉(la)里(li)路(lu)来(lai)捞(lao)”这五个发音。在本期栏目的最后附有五十音图的罗马发音和汉语相似音，请大家参考。



关于长音和促音

日语和其他国家的语言有所不同，日语单词读起来有一种节奏感，这种节奏感就相当于音乐里的节拍，每一个假名是一个小节，几个小节共同构成了一个单词。而长音和促音在日语里就分别起到了拖延节拍和停顿节拍的作用。比如我们前两期给大家讲过的魔法（まほう）这个词，它的罗马发音就是“ma hou”，这里面ま是一个音节，ほう是两个音节，但是ほう只读成“ho”这一个音，不过要加长一拍。就等于一个4分之3拍的音乐小节，ma占一拍，ho这个音占两拍。

而促音就等于音乐里的休止符，读到促音的地方要停顿一下。比如我们第一课里讲到的“いってらしゃい(i tte ra sya i)”，这里面有一个小っ，这个っ就是促音符号。在罗马音标里面，以双打之后的辅音字母来表示，这里

面的“tte”就是表示这个地方有促音。同样的我们再举一个例子，比如“なかった”这个词，它的罗马音标写作：“na ka tta”。

在罗马音标里面，长音有专门的长音表示方法。以あ段的长音为例，所有あ行的音节后面都加了一个“a”，如：“母さん（かあさん）”，就是妈妈的意思，它的罗马音标为：“kaa san”。但是，い段和え段的长音都是在后面多加一个“i”来表示，如我们以前学过的“新しい(あたらしい)”，罗马音标为“a ta ra sii”；“学生（がくせい）”的罗马音标为“ga ku sei”。剩下的う段和お段的长音都是在后面加“u”，如：“数学(すうがく)”，罗马音标是“suu ga ku”；“霸王(はおう)”罗马发音是“ha ou”。

五十音图

响应广大读者的要求，这次给大家放出五十音图及相应的罗马音标和汉语相似音，方便大家的学习，具体请参见右边的表格。不过，这里面的相似汉字只能作为参考，发音也不是绝对和汉字发音相同，具体的还请大家听听动漫或者游戏里的发音，找找感觉，自己多加模仿。以后大家在学习的过程中，还是用罗马音标来记比较好，过度的依赖中文汉字，只会在学习的过程中误入歧途。

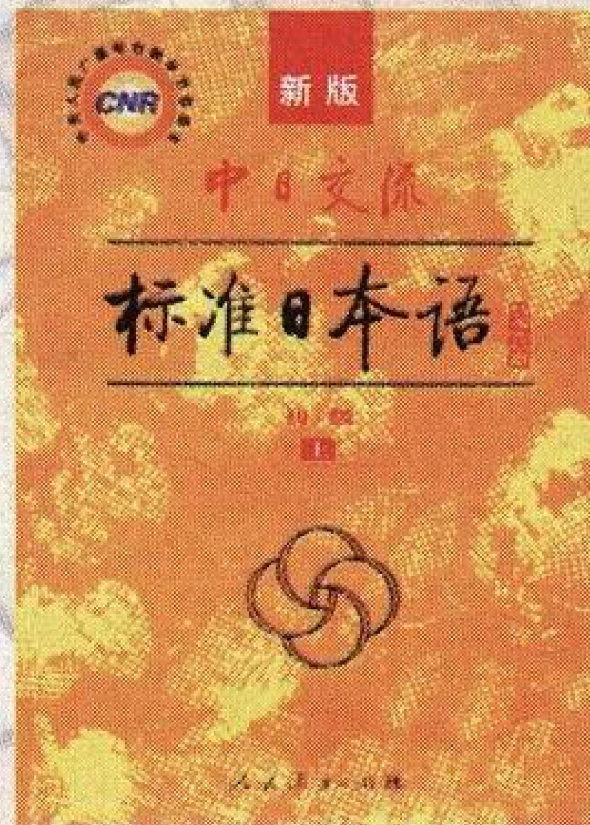
考虑到版面以及大家的学习进度等问题，这次先给大家先放出五十音图中的平假名清音部分，下期在给大家讲解日语里的浊音、半浊音等假名的时候，再把剩下的部分补完。希望对日语感兴趣的朋友们有所帮助。

在日语里面，所有假名都有两种写法。右面给大家列出的表格是平假名，此外日语还有片假名的写法。许多初学日语的朋友都会发问，平假名和片假名到底有什么区别。其实，片假名可以理解为平假名的大写，类似于英语中的大小写字母。一般来说，片假名多用于外来语，即由其他国家传入的词汇，或者固定的人名、地名、等特殊的词汇。片假名的写法较平假名而言比较工整，讲究横平竖直，类似于汉语的偏旁部首。而平假名则类似于中文的草书，写的越潦草越好看。关于片假名部分，下期再给大家详细介绍吧。

あ(a)啊	い(i)伊	う(u)呜	え(e)唉	お(o)哦
か(ka)卡	き(ki)	く(ku)哭	け(ke)开	こ(ko)考
さ(sa)撒	し(si)西	す(su)斯	せ(se)塞	そ(so)骚
た(ta)他	ち(chi)期	つ(tu)呲	て(te)胎	と(to)托
な(na)呐	に(ni)尼	ぬ(nu)奴	ね(ne)乃	の(no)孬
は(ha)哈	ひ(hi)嘿	ふ(hu)呼	へ(he)嗨	ほ(ho)嚎
ま(ma)玛	み(mi)咪	む(mu)穆	め(me)买	も(mo)猫
や(ya)呀		ゆ(yu)优		よ(yo)腰
ら(ra)啦	り(ri)哩	る(ru)噜	れ(re)来	ろ(ro)捞
わ(wa)哇				を(wo)喔

一狼的结束语

这一期没有教大家日语句子，着重介绍一些基本的东西。其实一狼自身在做这个栏目的时候就有些失误，比如假名这些最基本的东西应该在第一期就给大家详细介绍的。总之，希望大家有什么关于日语的疑问，或者对栏目的某些建议，都可以写信或者写在回函卡上寄给我们。一狼会在每期栏目的最后为大家解答部分疑问，希望大家踊跃支持。



←不少自学日语的玩家都是通过这本书来学习的。

每期答读者问

来自广东省阳江市的罗悦丰读者在回函卡中写道：“《日语学园》这个栏目我好喜欢，栏目上那个眼镜女是一狼吗?”一狼看到这张回函卡时差点笑喷了出来……其实，栏头只是一张装饰图而已，下次改版的时候，或许就没有这个眼镜女了，一狼本人的小编形象也于上期就登场过了，请诸位读者大人就不要再YY了……

此外，罗读者还在回函卡中问到有没有什么好的方法能快速记住五十音图。其实，这个问题一直是困扰多数打算自学日语的朋友们。有句话叫万事开头难，不像我们学英语的时候好歹面对的都是自己所熟悉的26字母，让大家去背这些假名、默写这些假名肯定要消耗不少时间。一狼在这里给大家提个醒，如果你真的想把日语学好，那么50音图是基本的基本，必须要花上10天半个月乃至更多的时间去给背完。如果你只是想学两句基本用语平时随便说说，那么你大可不必较真，每期我们都会教一些简单的日常用语，相信掌握这些你已经足够了。

女生游戏GO!

Game Girls Go!

第3回

不知道是不是这个夏天过于炎热的原因，还是我决定开始对新的目标发起冲击，并由此产生的压力，最近对所有的RPG游戏都忽然失去了兴趣，原因约莫是觉得太辛苦，所以放弃了一切会给我增加疲劳感的东西，转而投向经营模拟类游戏的怀抱。简单的画面，简单的操作，不需要高度集中注意力盯住血条，不必花精力去适应一个个繁琐的升级系统，随时随地可以暂停游戏，这些优点已经足够，我需要的只是放松。

□特邀美女主持／转生之炎
□美编／和生活死磕
□文责／库巴

我爱乐克乐克！我爱啪嗒砰！

这个夏天，我已经把一座高楼盖了3遍（《THE TOWER》），还无数次地饲养了各种动物（《动物园大亨》＝＝#），让一块贫瘠的土地花团锦簇，看冷清的世界变得熙熙攘攘，我想，这本身就带来了一种成就感，如同造物主般的简单的快乐。

另外，已经尘封许久的对动作游戏的热情，竟然被《乐克乐克》和《战鼓啪嗒砰》钓了起来，不能不承认，索尼公司的小品游戏每次都能做得创意满点！即使是我这样对动作游戏怀有异常偏见的人，最后都败在那可爱的画面和超有意思的创意玩法中了。转生对自己的定位从来都是LIGHT USER，谁说给LIGHT USER做的游戏就不是好游戏了？

最后说点题外话，打着放松自己的旗号，最近我又参加魔兽世界的工会活动了，我感觉别人都是在哪里跌倒就在哪里爬起来，可我好像是在哪里爬起来就又在哪里跌倒，万恶的血魔，终于成了我心中永远的痛啊，已经在上面累计扣掉了快50的DKP……光荣地登上了灭团之花、团队毒瘤的宝座……有时候感觉治疗真的很辛苦，注意力全集中在25根血条上了，打到最后连BOSS长什么样子都没看清（＝＝）。

合理地放弃，朋友对我说，我想，对游戏，对生活，都一样。

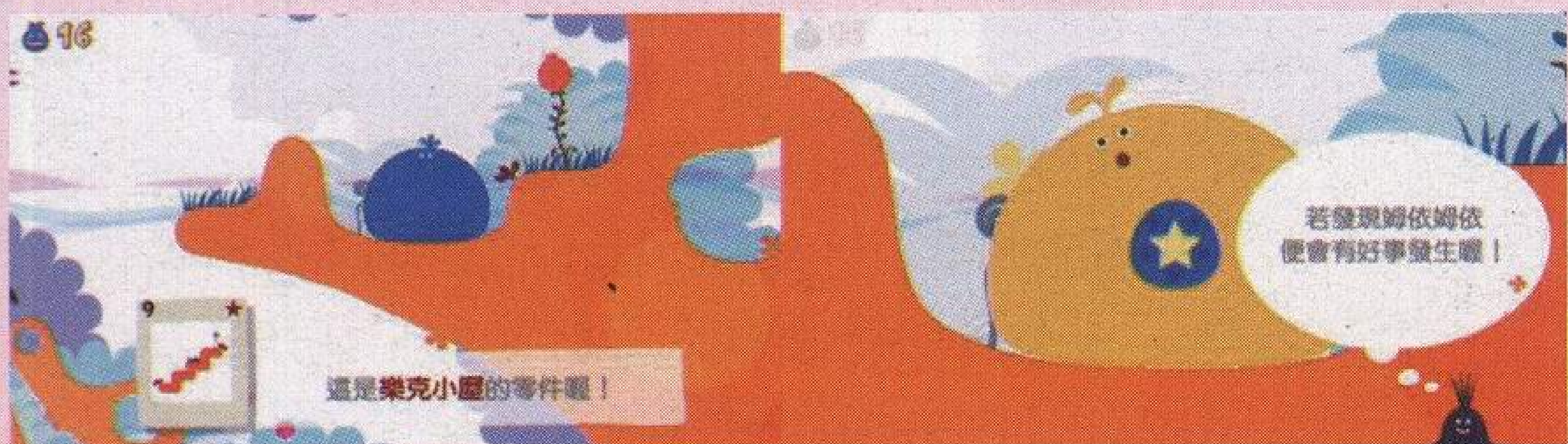
kawaii 大推荐《乐克乐克》

今次向MM们推荐的游戏，很可能会被我弄成一个冷饭大集合，因为最近转生的PSP生活，已经完全被《乐克乐克》和《战鼓啪嗒砰》占领了！因为迟钝的我直到现在才发现两个如此优秀的休闲游戏……而且还是因为朋友买了一个《乐克乐克》的包包。

好吧，我承认我的后知后觉……如果你已经玩烂了这两个游戏，请不要笑话我迟钝。

嗯，偏见真是一种糟糕的东西！

要知道，很多年以前，转生就不碰动作游戏了。因为在我为数不多玩过的动作游戏中，几乎没有不是乘兴而去，败兴而归的。所以，无论多么口碑优秀的动作游戏，都只能勾起我伤心的回忆（T T），从而对这一类型敬而远之。

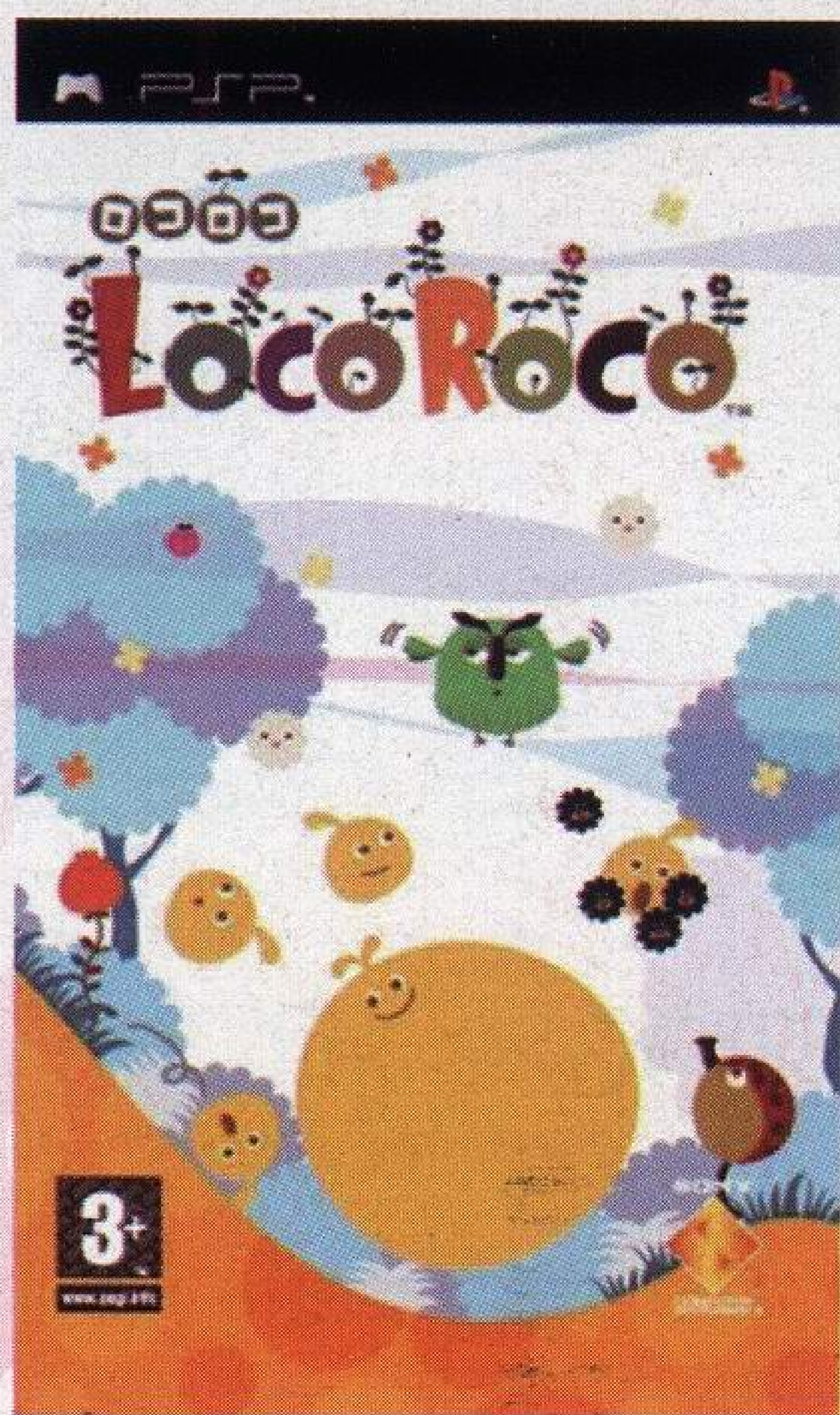


由此看来，错过《乐克乐克》这样的好游戏也在情理之中。

如果不是《乐克乐克2》传闻即将发布的消息，我想我还是不会去关注这款2006年就已经发售貌似名气响亮的休闲游戏的。而当我看到游戏图片中滚来滚去的黄色乐克乐克时，还是忍不住大叫一声：哇！实在太可爱了！我竟然错过了这么有爱的一款游戏！

发觉索尼公司特别擅长制作这种吸引所有LIGHT USER的休闲游戏，虽然有很多人不以为然，但在我看来，本来现代人就活的比较累，尤其是我

们这些上班族，这样随时随地可以进行游戏或者放下游戏的休闲类对我们是再适合不过了。我想，几乎没有女孩子能够抵抗locoroco那明亮而绚丽的童话世界吧！无论是圆滚滚的小乐克乐克，还是坏蛋杂毛军团，还有地面上的植物，每一个都可爱到让人抓狂，尤其是我们的小乐克，每次玩着玩着就很想冲着它的胖脸使劲捏捏（虐待呀，哈哈）。嗯，另外转生想说的是，即使对自己的操作米有什么信心，但我还是建议MM们尝试一下这个（因为我的操作可算是超级烂了），大概是专门为休闲玩家制作的游戏吧，感觉整体难度并不高。每个关卡的游戏地图设计也超有意思。让我们一起来保护可爱的乐克不要被杂毛军团吃掉吧（>_<！即使被吃掉也还是那么可爱……）！



比较令人开心的是，可爱的《乐克乐克2》要来啦！（其实第一作我还没有通过，没有那么多游戏时间啊，而且到后期我的操作估计也成问题了），索尼已经公布了更多《乐克乐克2》的图片以及视频，从视频上看，游戏的完成度已经很高，虽然并未公布发售日期，但是《乐克乐克2》的发售应该指日可待了。

令人比较期待的是，今次的《乐克乐克2》按照官方的介绍，“即便玩家不进行游戏，整个游戏世界以及其中居住的乐克乐克也会自己自娱自乐。”哈哈，感觉是相当有意思的设计，难道乐克乐克会自己在乐克的世界里玩耍吗？感觉整个世界都变得鲜活起来了，真有意思！

PS：(^_^) 嘻嘻……最近转生在尝试制作《乐克乐克》的PSP保护套和挂件哦。感觉这真是一款蛮适合做手工的游戏啊。

游戏单间

豆子人

节奏《战鼓PATAPON》

这又是一款索尼制作的游戏啊！

索尼的小品游戏每次都能给人以惊喜，而发现这款《PATAPON》则纯粹是玩《乐克乐克》的副产品。其实很早前就对这个名字有所耳闻，但是这样奇怪的游戏直接就被PASS出了视野……回头看来，才发现这是一款好有意思的游戏！（竟然是横板过关的，完蛋，肯定会灭在半途）

虽然SCEI对游戏的定义是音乐节拍游戏，但在我看来，这无疑又是一个“动作”类的……（朋友说：你有动作游戏恐惧症吗？）这一点实在让我非常纠结，你能体会这种爱不释手又无法通过关卡的痛苦吗？所以，能够鼓起勇气挑战《战鼓PATAPON》对转生来说也算是一件了不起的事情了。

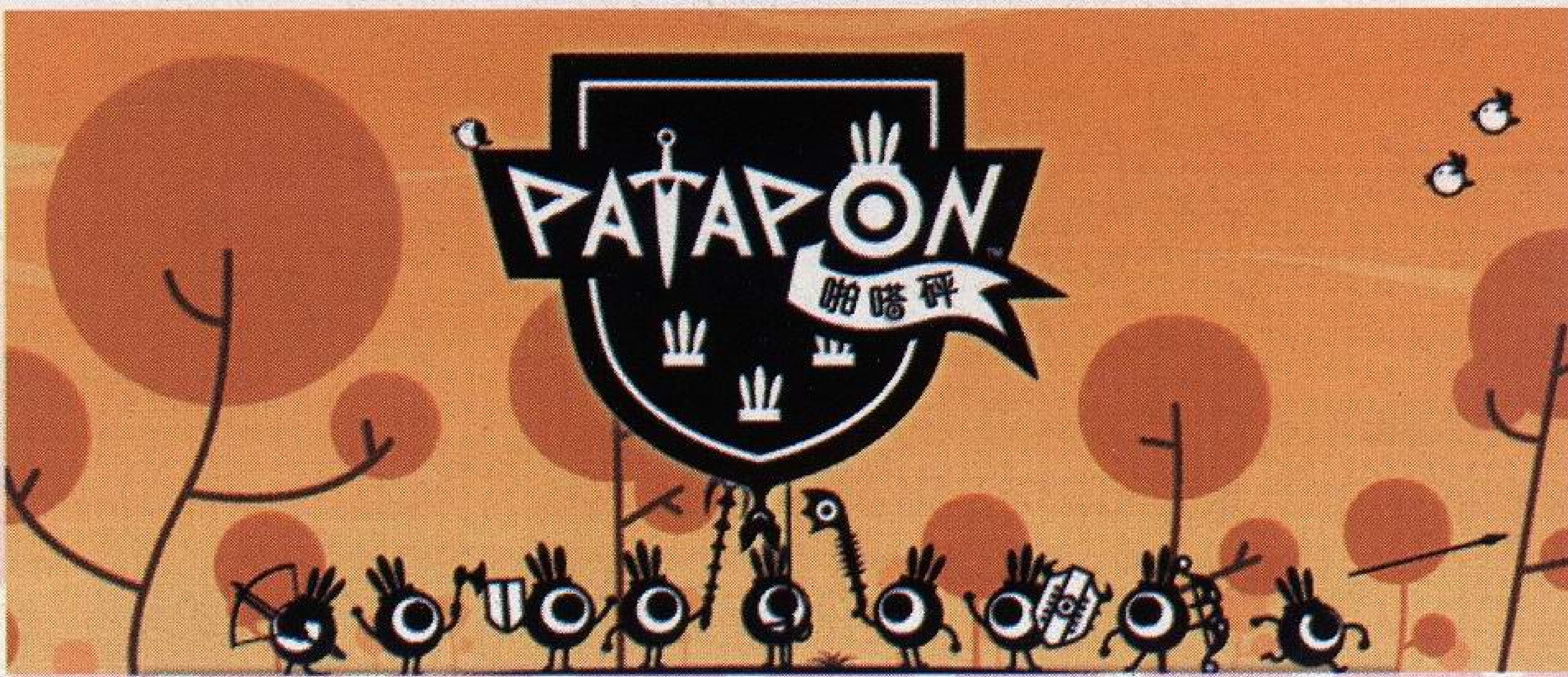
谁叫我太喜欢那些保卫家园的小豆子们了呢？

游戏的背景也相当有爱，一个古老的种族在对抗怪兽的战争中失败了，战士们死的死伤的伤~他们居住的故乡在战斗中化为灰烬，生还者为了重建自己的家园，赶走怪兽和敌人，而走上了召集同伴的艰苦道路。玩家扮演的号召者举着有自己种族标志的大旗，在废墟中找到受伤的伙伴，逃避大龙的追击，赶走敌人的余党回到村子里面，他们建立新的村庄，用自己的智慧召唤出新的伙伴，枪兵、弓手和斧头手等，伙伴们为了共同的目标，齐心合力赶走敌人重建家园。



好吧！让我们高举起“一筒”！（怎么看那面大旗都像麻将中的一筒……）带领豆子兵们展开奋斗吧！用鼓点指挥着他们前进、进攻！PATA PATA PATA PON！哇，简直太有意思了！喜欢音乐游戏的MM们千万不要错过。索尼出品的休闲游戏是不会让咱们卡在半途的！（其实我已经快卡住了T T……算了，我是没救的那种……）

总而言之，《战鼓啪嗒碰》是个可爱又让人感动的休闲游戏，每次看到小豆子(我朋友说是烧饼= =)们那么团结而努力地收复家园，都感觉蛮激动的。作为神一样存在的我们，有义务保护好这些小豆子哦！让他们在我们的指挥下英勇前进吧！前进！前进！



收集党

《梦幻之星》联机才有乐趣吗？

刚说完这个夏天屏蔽了所有的RPG，马上又肆无忌惮地表达对《梦幻之星》的喜爱，似乎有点奇怪，不过，追溯到我多年前的狂热，这似乎也是可以理解的事情。N年前，我没有DC，所以对《梦幻之星》这等喜爱的大作也只能望梅止渴，又过了许多许多日子，终于在电脑上玩到了它。虽然开始是一个不能输入汉字的国外测试服务器，虽然要用到拼音打字来交流，但依然觉得十分快乐。因为这个游戏，第一次让我尝试了朋友一起合作的乐趣。那时候的操作真的很菜，对各种族和职业的理解也不深，因为不能存档，我自始自终都没有见到过第一关的BOSS倒下（T T高玩们请无视），不过在那个时候，那惊人的精美3D画面，却留下了非常深刻的印象（嗯，还有超可爱的卡比鸟）。甚至还是玩了一次梦幻之星的COSPLAY，哈哈，这都是后话了。



所以嘛，当PSP平台上的梦幻之星公布时，转生的胃口马上就被钓了起来。虽然是PSP平台，依然有网络游戏的感觉，联机模式相当的吸引人啊！非常期待能和朋友们一起驰骋在《梦幻之星》科幻风格的丛林山谷中！依然是有多个种族可以选择，依然漂亮的人物设计，依然清新的科幻风格背景，动画也十分精彩，尤其是那些造型比较特殊的DD（呵呵我是收集控）。



这个游戏我没有太多时间，发现它偷跑后立刻下载了粗略上手玩了一下，创造人物时可选择的选项非常多，令玩家创造出非常有个性人物。系统大概是我还没有习惯的原因（也可能是我不愿意去看日文），感觉略微有点繁琐。因为暂时没有人和我联机，所以都是和NPC在玩……而游戏也极力在单人坏境中模拟出类似于网络游戏的多人协作的感觉。虽然NPC智商很低。= =

感觉这个游戏还是需要多人协作才能感觉到乐趣，也许它的前身是以网络游戏的形态存在吧。对于暂时不能找到伙伴联机的转生来说，这款游戏的实际感觉要略低于对它的期待了……

转生已经收集了很多有趣的东东喽！比如会吐火球的猪，据说那是榴弹枪。= =

PS：《梦幻之星 携带版》，这本来是一款转生期待度蛮高的大作，但在《乐克乐克》和《战鼓啪嗒砰》剩饭的光辉下，能够分给它的时间就相当地有限了……

不过不能不说的，《梦幻之星》的偷跑还是让人很开心呀^ ^！

交友 江苏 孟安亮
我可以为了一个声优，玩一款烂游戏，她是平野绫。
男，17岁，江苏南京栖霞中学，QQ925394259

怀念

绿野仙踪的《乐园》童话！

不知道是不是MM都对画面精美的东西有一点特殊的偏好，由制作“荒野兵器”系列的开发小组所制作的游戏《乐园》，从网站上看到这个游戏宣传截图的第一眼起，我承认，我被它华丽地震撼了。那个小时候迷恋的故事，《绿野仙踪》的著名童话，以这样美丽的姿态展现在了眼前。

对这个游戏期待值真的蛮高，另一个原因大概是源于我对于《绿野仙踪》的喜欢，历史可以一直追溯到念小学的时光，每天放学后，都要想办法逃掉清洁早早地赶回家，就是为了守着电视等待着6点半的这部动画，多萝西、稻草人、铁皮人、胆小的狮子，每一天每一天，都牵挂着他们的命运，希望胆小的狮子能找回自己的勇气，希望多萝西能实现自己的梦想，连“奥兹的魔法师”几个字，都能让人感到莫名的激动。

所以，喜欢《乐园》，更多的是怀旧的乐趣。



值得一提的是，从截图上看，游戏的画面真的很美，美丽到让人忘记它是出自一款掌机NDS，开满樱花的大道，清澈而细腻的湖水（好像是海洋），秋天层层叠叠的红叶，一年四季的变化得到了异常细腻的展现，如同油画般鲜活的西方童话世界，就在你的眼前一点点展开画卷。同时，女主角多萝西的设计也相当讨人喜欢，从还原童话这个角度来说，它的画面表现力令人相当满意。

BUT，目前有一点担心的是，游戏的类型似乎还没有公开，一年四季的设计似乎在告诉我们这是一款AVG游戏，不过转换不多的场景，和一张非常漂亮但一眼就能看出巴掌大地方的地图，却让人不能不怀疑这有可能又会变成一款花瓶。

不管怎么，喜欢美丽画面又不想太辛苦的MM们，我感觉《乐园》还是值得上手一玩的，毕竟相当的养眼呢，尤其是还原这样经典的故事，比起看小说来，这应该更有意思一些吧，不是么？

慢慢地等待这个冬天的发售日吧。

PS：有很多很多故事，在我们的童年留下了深刻印记，对于我来说，《绿野仙踪》就是其中很重要的回忆，所以在玩魔兽的时候，才会对卡拉赞中歌剧院的BOSS情有独钟，将文字以优美的画面来展示，让人有点怀旧又有点新鲜，所以，这一次，喜欢上了这款《乐园》，喜欢上多萝西、小狗多多，铁皮人，还有那只胆小的狮子^_^！

后宫？

《创世法典》这个游戏也有暧昧结局？

我不是个耽美游戏爱好者，但是女孩子天生就会对八卦的东西感兴趣，本来嘛，《创世法典》并没有让转生太感兴趣，不过，最近公布的一部分暧昧截图却突然让人好奇起来，难道这个所谓的RPG游戏也会有类似AVG的不同结局？

嗯，按照官方的宣传，《创世法典》是一款通过对一本预言书进行记载而创造世界的奇特RPG，由著名的游戏开发小组Matrix制作，人物设计是转生比较喜欢的细腻画风。



游戏所描述的故事情节是即将迎来灭亡的世界。不过据说在世界灭亡之际，预言之书若收集到了世界的相关情报，则世界就可以再生。但如果书内的生态系统被更换为“被破坏”的生态系统的话会变得怎么样？世界各地引起的争端该由“谁”来指引正确的道路？而且今后究竟能不能将灭亡世界的原因给消除呢？为了解决这些问题，获得了预言之书的主人公开始了收集预言之书情报的旅行。

从公开的游戏截图中看，

其中有不少是关于剧情部分的。貌似主人公和世界中的住民们是有好感度的，当好感度达到一定阶段就会发生各种事件,从而也会引来不同的结局。

难道这又是一个类似AVG的后宫游戏？OMG，我已经看到男主角抱过3个MM了，神啊……

泡王子

我们一起花痴吧——《公主的初次登场》

我想，每个女孩心中都有一个华丽的梦想，身着梦幻的礼服，在华丽的大厅与心中的王子翩然起舞，而这款《公主的初次登场》，一口气实现你全部的梦想。

呃……其实没法否认，这又是一个丑小鸭变白天鹅，麻雀变凤凰，灰姑娘变王子、哦不，变公主的恶俗故事，说一个普通的中学生，某一天忽然穿越倒另外一个世界，代替一位公主与六位王子相处，一起练习舞蹈，准备参加公主的初次亮相的舞会。嗯，顺便泡泡六位王子（我邪恶了……）。很明白的一款花痴恋爱游戏，没办法，咱们就好这一口（= =）。不过，某些同志期待的“爱情动作”在这里是完全没有搞头的……

游戏里，放学回家的高中女生“偶”，忽然发现从衣柜里（为什么总是衣柜？）跳出了一只莫名其妙的动物，原来，“偶”与某个梦幻国度的公主长得一模一样耶。接下来，“偶”要代替公主去，面对6个王子还有只有一个月时间就要来临的公主亮相舞会（OMG，所有MM的终极梦想啊……）。在这30天里，“偶”所要做的事情就是练习跳舞，和6位王子相处……呃……喜欢哪个就逮住追吧。

游戏的画面粉粉的，一切充满梦幻的感觉，其实就转生的意见嘛，虽然有可能被人笑话花痴，但这类恋爱游戏在短暂的空闲时间里与虚拟的帅哥们游山玩水也是不错的放松，另外这游戏的舞蹈系统也还可以玩玩，就当携带简化版的“劲舞团”了（当然系统要简单很多），听听优美的音乐，在华丽的画面下或独自翩然起舞，或与王子搂搂抱抱趁机揩油，其实也是蛮不错的感受。

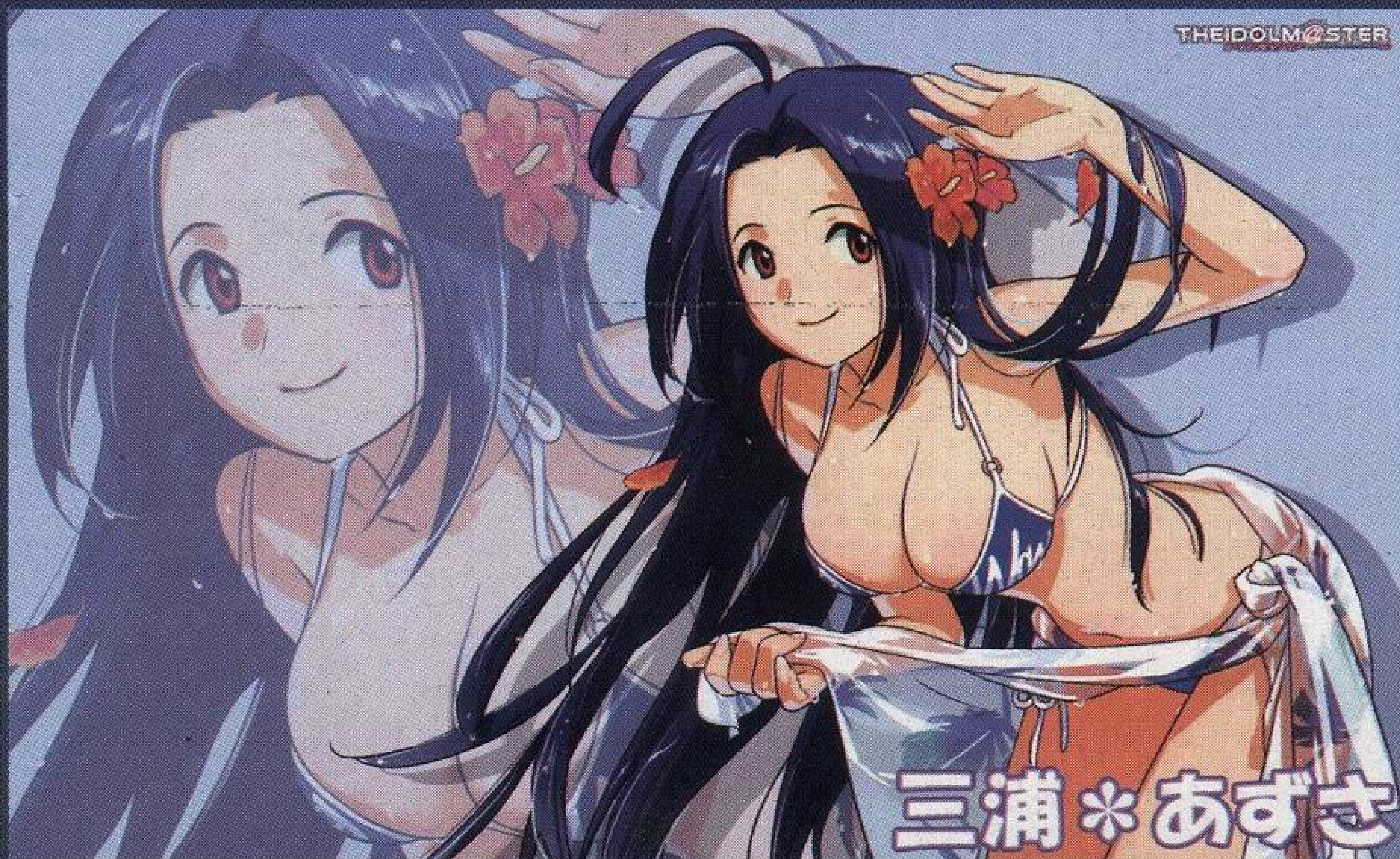
不过，和大多数恋爱游戏一样，游戏到了后期，新地点触发完毕后会感觉无事可做，最后不了了之，不过，作为一款休闲类跳舞泡帅哥的游戏，我想不用对它苛求太多吧？嘿嘿嘿，继续去泡帅哥去喽！不晓得这个游戏是否可以追到所有帅哥。





问答 上海 孙超
最近有什么好玩的游戏吗？放假了觉得没游戏玩了。
男，15岁，上海市浦东新区川沙镇全家村

NO.1 最近在PSP上发现了一个类似于PC上《明星之梦》的偶像培养游戏——《偶像大师SP》，大概是让玩家担任制作人，通过与偶像候补生经过一年间的共同努力最终将其培养成日本人气偶像的模拟育成游戏。一共分为3个版本，每个版本有3-4名美少女可供选择。个人感觉，当休闲小品游戏来玩玩也不错，配合PSP的精细显示（虽然是不能和电视游戏相比），夏天拿来清凉解暑倒是不错的选择。只是我比较奇怪自己……好像对美少女的兴趣总是大过了美少年啊= =#……



NO.2《勇者斗恶龙5：天空的新娘》终于在NDS上发售了，对于这款日本国民级的RPG游戏，转生很多作都玩过，但没有哪一次不是败在了开场不到5个小时。回想起来，大概是游戏的日文实在多到了让人头疼，有谁想要一边翻字典一边玩游戏呢？

BY THE WAY，对RPG也实在提不起很大的兴趣了= =

NO.3 这个月游戏方面最大的成就，大概就是把《动物园大亨》给仔细研究了一遍。其实觉得这游戏蛮弱智的，（= =）可是不知道为什么一拿起来就放不下手了。看着光秃秃的土地被自己建设成一座美丽的大花园，还有一对一对各种珍稀动物在这里幸福地生活，并诞生下自己的小宝宝，感觉真的蛮好的。唯一感到不足的就是游戏制作还是感觉太粗糙，可发掘的要素太少，甚至比不上《THE TWOER》，不过，对于因为工作繁忙或者这样那样的事情只能在不确定的时间里偶尔玩玩的人来说，这倒是一个不错的小品游戏。



最后说一点，十分喜欢游戏里梦幻动物的设计，比如传说中的独角兽、已经灭绝的剑齿虎等等，但是，当费了好大力气开启了梦幻动物的饲养后，却发现饲养的地点和方法太过普通，完全没有挑战性嘛，难道这就是制作公司的偷懒？嘻嘻……不过训练海豚表演倒还可以玩玩拉。喜欢模拟经营的朋友不妨找汉化版来玩玩，喜欢自由模式，按自己的想法，把荒凉的土地变成一块神奇的乐园吧！

NO.4《玛鲁王国的人偶公主DS》：其实这是一款PS上的冷饭了，不过我对这种音乐类的RPG蛮有兴趣的，该游戏是1998年发售的PS同名游戏《玛鲁王国的人偶公主》移植于NDS的作品。该游戏最大的特色是柔和的图画与表情性格丰富的角色以及音乐作为事件要素。作为移植作品，该游戏将追加大量新要素，改善系统等。而剧情部分也会得到加强。8月7日发售，感觉可以上手一玩。

NO.5 话说PSP-3000就要上市了，周围的朋友怂恿我买一台，转生觉得自己的2000用得还好，3000也没有加什么新功能，所以还是先不买了，把钱花在更有意义的地方吧。

喜欢游戏的给我写信或者打电话。
男，17岁，北京市朝阳区姚家园甲80号。TEL85576008
北京 叶莞 交友



■主持／翔武
■插画／地狱熊猫
■美编／心情大好的包子

由于最近银魂在播出《猴子猎人》篇，猴子在种种压力的逼迫下，不得不消失了，不然就被干掉了啊。不过这家伙在这期中还是出来露了两面，真是顶风作案啊。

有读者说我身为KUSO之人，不行KUSO之事，最近的PGBAR都不KUSO了。这个我要解释下，上两期收到读者来信，说PGBAR里KUSO有点多，所以最近开始慢慢减少了。加上最近好多问题比较正经，不适合KUSO。

本期边角栏的幸运者是浙江省 胡志云

本期任性贴图区的幸运者是上海市 汪含之

以上两名幸运的读者将得到由NDSBBS提供的玩偶一个。

翔武：这次的是什么？老实说我真没看出来。

地狱熊猫：这是初音一家啊！

翔武：这次没给你规定作品就给我画了个我不认识的。

地狱熊猫：初音很热的很热的！你没看到现在满大街都是初音葱娘甩葱吗？

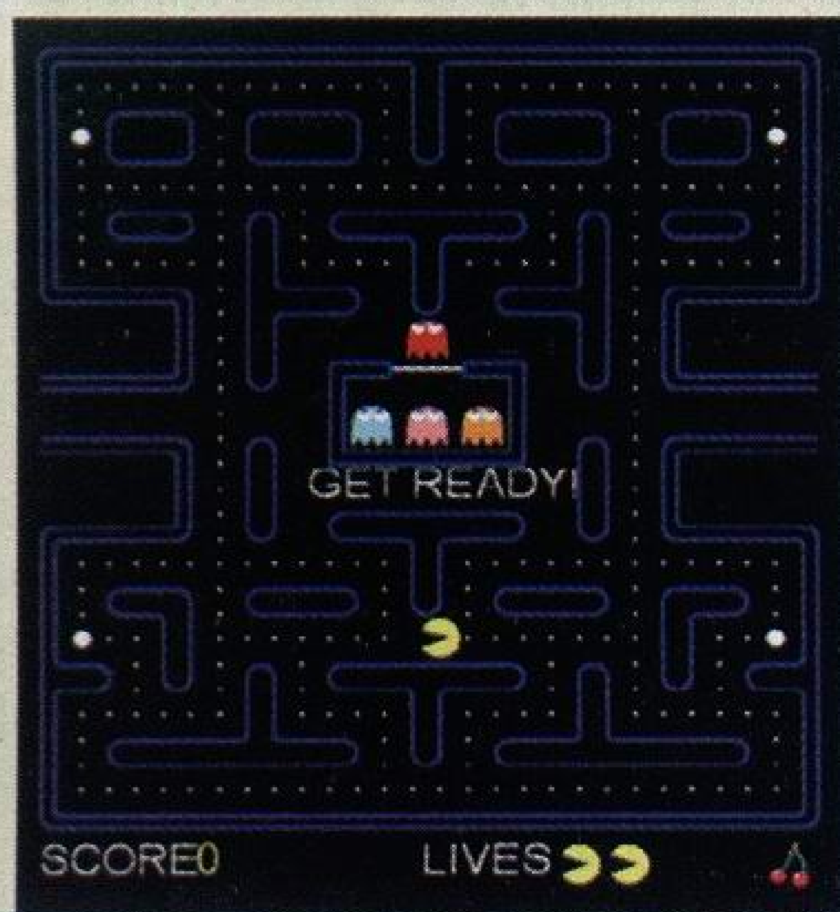
翔武 甩葱倒是见过，但是我真的没看过，角色我都对不上。

地狱熊猫：那我建议你去补一补。

翔武：算了算了，还是先这样好了。下次一定要让你画少年漫画的！

地狱熊猫：你就当热血白痴一辈子吧……

编辑部揭示版



■某日……大家在讨论月明星稀的原因。

■一狼：猴哥，你说为什么月明时候会星稀。

■猴子：因为这个…月亮在非常亮的时候,会把一些比较弱的星光盖下去,所以就会导致月明星稀这种情况。其实天上的星星一个都没少,只是有的看不到了。

■翔武：不对！你说的不对！

■猴子：那你说是什么？我听听。

■翔武：你觉得月亮的造型像什么？星星的造型像什么

■猴子：像什么？还能像什么，不就是个圆的吗。星星不也就是个点吗。

■翔武：你没发现，月亮造型像吃豆人吗，星星像那些豆吗？

■猴子：你的意思就是，月亮变成吃豆人把星星吃了。

■翔武：没错，这就是科学真相！

■猴子：你这是什么科学啊，继北极熊迁徙之后你又整了个这个出来。

■包子：其实，你们都错了……你们难道没发现么？星星多的夜晚你们总看不到八房，其实他是去上天去当点点点去了……，月圆之夜他下来和咱们团聚，自然点点就少了…………

编辑部的“科学”

翔武的超灵异手记



说起来,你们做过梦没有？我前两个星期做梦，梦到了自己在推敲一个电话号码，在梦中不断打不断试，最后想起来这个电话号码了，也想起来这大概是我同学的电话。早上起来起床刷牙时，突然想起自己作过这么一个梦，于是就打了那个电话号码，结果还真打通了，而且就是我同学的电话。

我自从毕业后,已经有7年没跟那个同学联系过了,他的电话我早忘记了,能想起来的只是我原来经常吐槽他家那电话像电视直销的,就是从来都想不起来。不知道为什么在梦里突然可以想起来,人的大脑真是神奇,都可以激活非常深层的记忆。

奥运会结束了，人们的激情似乎也减退了不少，最明显的就是感觉电视节目没得看了。每天关注奥运比分和下班赶紧回家看比赛的生活也没有了，一切都恢复到正常了，甚至连交通都快恢复正常了，这就说明我又没法晚起一会了!

夏天终于结束了，下了两场雨之后每天天气都感觉很凉快,即使热也是干热，很少有闷的时候了。我个人还是非常喜欢秋天的天气，虽然有沙尘和大风吧。这个夏天都没怎么见到过蜻蜓，貌似一共就见到了10只，可惜啊，放两张图片解馋。

那不是我的名字!

读编往来

DEAR翔武&猴子

读者来信到底谁看啊，听说PGBAR归翔武，上一封信我写的“DEAR翔武”，但是我看到边角栏搭讪得都是猴子,弄得我开头都不知道咋写了。

我在104上过边角栏，我的名字最后一个字为yang（三声），用微软或搜狗能打出来，可出现在边角栏时，我叫“谭春”，批评一下负责打字的小编，他用啥输入法啊?

这次期末考的不理想，仅为年级79名，再加上开学就是毕业班，所以，这个暑假PSP就被封印了，但是我的小P被封印的地点被我发现，我打破结界，让我的小P重见天日了，这是我爹妈所不知的，我也知道封印小P是为我好，但是我太想玩《梦幻之星P》了，我也想过考不上高中的后果，但是我没法克制，我现在又想玩PSP，又想好好学习，内心纠结啊，请猴兄帮我出个主意吧。

（山东省 谭读者）

翔武：关于名字的事，非常抱歉，我不得不叫你谭读者了。其实不是小编这边打错了，是排版的机器那里没有这个字，显示不出来，包括一些繁体字或日文汉字都是这种情况，我们有时也很头疼。

关于小P的问题，我觉得可以玩，但别经常玩，还是那句话，我觉得游戏一天一小时就差不多了，可以做一些户外活动。学习的事情，玩和学习应该分开的。学习也不能一天死学好几个小时。我曾被我妈逼着看书，最后头都疼了，最后自己改善了一下学习方法，每天只要把该会的东西掌握了，就可以轻松了。

猴子：孟子曾经曰过：鱼，我所欲也，熊掌，亦我所欲也，二者不可得兼，舍鱼而取熊掌者也。对于你来说，学习和PSP哪个是鱼，哪个是熊掌，你心里应当有数吧。这样的话，还需要我给你出主意吗?

另外，偷拿PSP这种行为实际上是很不理智的，如果被你的父母发现，恐怕机器就不是被锁起来那么好运了。所以你要是有本事把机器拿出来的话，就把机器重新放回去，然后好好学习吧。拿出成绩来，到时候再玩也不算晚啊。



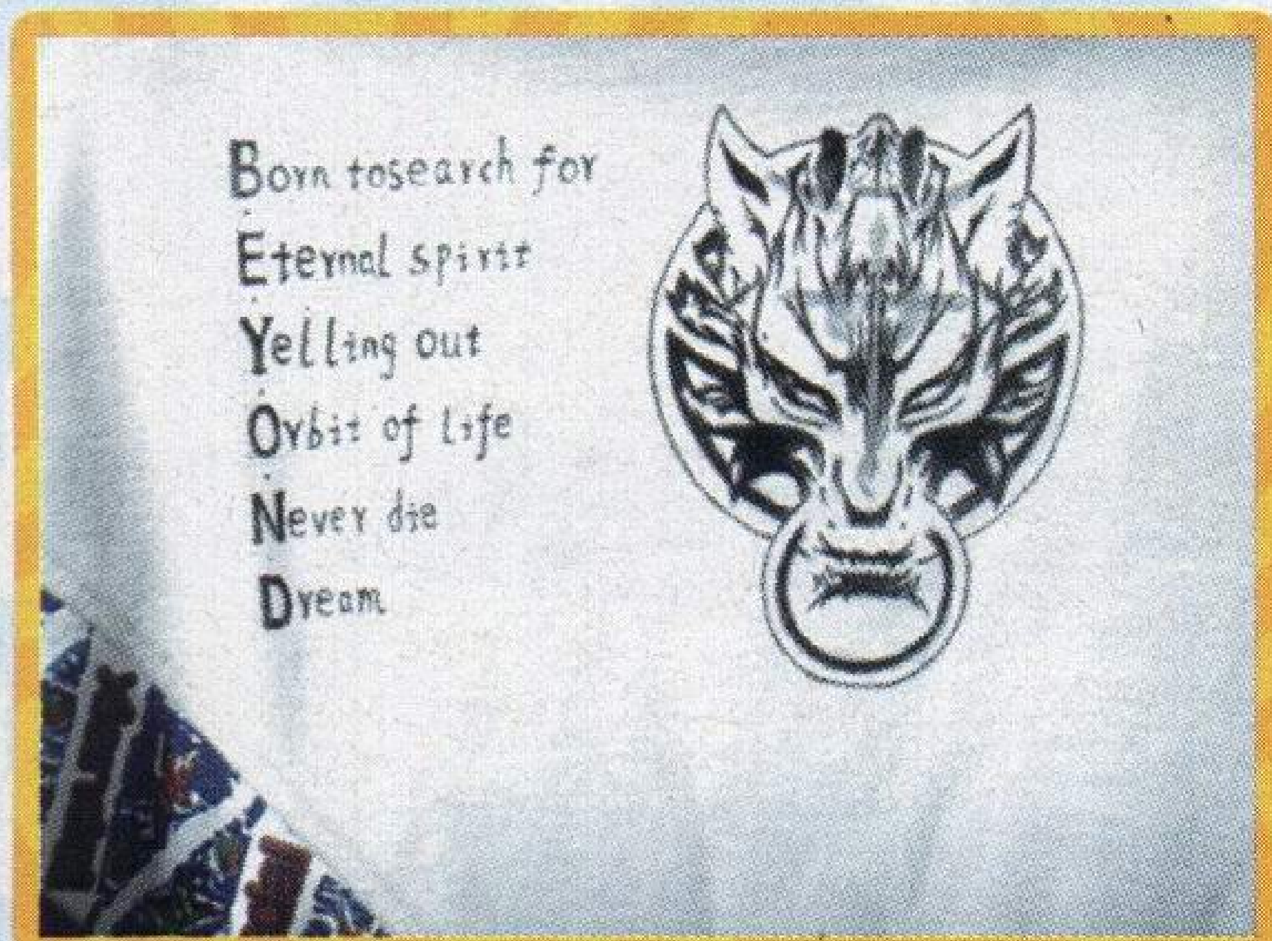
107期续 这种校服我也有



我看到我那几张照片登出来真的很高兴，我兴奋了很久。

话说你真想知道当时我周围人的反应？我的同学个个眼红，这几张照片是衣服还没干之前拍的。干适之后，我珍藏起来了，所以知道的老师也不多。我们画室的美术老师称赞我画得很好，我父母也称赞我。

（浙江省 金晓伟）



↑依稀可见狼头上面淡淡的十字架，左边的英文首行字母连起来是"beyond"，高中时非常迷恋他们的歌，最开始也是因为他们而去学的吉他。横着读的意思大概是："生来为了追寻不灭的灵魂，呼喊出生命的轨迹与不死的梦想。"也算是自己的座右铭吧。毕业的时候大家在校服上互相签名留念，但是突然发现我的校服其他位置也都是画，居然没地方签了……



翔武：其实我本来想找出自己原来上学用的桌罩，上面也被我画了好多画，但那天一问我妈，早在几年前就被丢掉了。不过那天看到你的照片后，包子也从家中取出了自己当年上学时的特工服。这让我想起了《野猪大改造》里全校都流行起在校服上作画的风气，你那校服还是自己珍藏起来，当作青春的回忆吧。



包子：其实本来我校服上画的是《钢练》的那个蛇头的十字架，班主任对于我的校服很头疼，屡次协商后我仍坚持说洗不掉。但是自从第一次看到最终幻想的狼头的时候，就彻底的迷上了，把校服洗了又洗，终于老师看到我校服上的画漫漫消失了。非常高兴的夸我配合她工作。然后次日看我挂着熊猫眼得意洋洋的穿着通宵画完新校服出现在她眼前，彻底崩溃……

现在想来，恐怕很多年纪稍大的读者都会会心一笑。那些总和老师对着干的任性的坏小子、那些喜欢在课本上涂鸦，给历史人物的插图加胡子的同学、以及那些上课睡一整节课，下课出去打半小时篮球，冲冲头回来继续睡的家伙们。你们还能想起那些简单的快乐么？还会记得擦黑板时，粉笔末的味道么？还会感受到篮球赛时，为了自己班的荣誉而洒下的汗水和泪水么？还会怀念做值日时，偷偷溜号跑回去时那类似《越狱》般的紧张么？转眼间已经长大，再回首匆匆那年，发现尽管很怀念，很依恋，但是却再也回不去了，唯一留下的就是心中每个好友的笑容以及那些日子的美好回忆吧。所以，请珍惜现在身边的朋友，请珍惜短暂的学生生涯。

不知不觉写了这么多，而且居然跑题了，跑的还真远。先和大家说声抱歉了，大概是因为翻出来校服后感触很多吧。那天顺便找出来同学录，全部看完一遍后就一直坐在那里发呆，心中说不出的滋味。总之，还在上学的朋友应该要好好珍惜，那可是自己的青春留下的难忘记忆啊。是人生最珍贵的宝物啊！（不过并不是鼓励同学们也在校服上画画啊－－）



包子碎碎念：老师～明天我们就毕业了，我可以把班费带走留做青春的纪念么？

宅在家里其实是不对的…



睡觉、吃饭，玩电脑，暑假就这么过了两个月，颓废啊！都成真家里蹲了，小编们，你们过去的暑假是怎么过的？给点意见参考参考，我可不想一直宅下去（最近一直在看动漫和玩GALGAME）。

（广西 周斌）

★一狼：如果真让我实话实说的话，貌似我暑假就一直宅死在家里。偶尔有空去见见朋友,切磋切磋格斗，或者去小饭馆喝点小酒什么的。反正旅游什么的我是不感兴趣，有那功夫还不如玩玩游戏。

★八房：我的暑假？呃……话说其实我也还是在家里宅着啊。因为很怕热的缘故所以不怎么出门。假期之前一定会攒下许多想看的书和想打的游戏，假期开始后就消化这些。在家里呆得热了就去游泳，可惜没有防水的书和游戏机啊，不然我一定每天呆在游泳池……

★翔武：我上中学之后的暑假一般都是在家呆着,但是也经常跑到外面顶着太阳去踢球。不过再之后就变得比较懒，而且比较怕热，认为暑假还是家里打开空调凉凉快快的好，如果有人找我打台球那再另说。

成长的烦恼谁都有

好像有几期没有给你们写信了吧，没办法，因为临近毕业，事情比较多，心也很难定下来。当然，现在已经毕业了，正式专职为社会青年，目前来说，未来的路还不明朗，因为工作还没有到达最后落实的阶段，现在的状况是，有可能过几天就可以去上班了，也许还要继续找。在这种不确定的氛围中，自己心里挺空落落的。因为很多同学都已经走向工作岗位了，而我还像师弟师妹一样“放暑假”……

不过问题有时候候需要反过来想，我能拥有比别人更多的自由时间也是一件好事啊。利用这段时间我可以做些自己想做的事。不过话说回来，这两个星期的天气真闷热，全身都变得粘乎乎的，所以很多事情都提不起劲去做。哎，人生啊……（广东省 黎伟滨）



★翔武：找工作是一个比较漫长的事情,特别是刚毕业的,有时找的不对口,对口的可能又不用你,很麻烦的。这些都是很正常的现象,心里不要郁闷。你现在应该是因为刚从学校走出来，目前没有工作可做，也见不到平时的同学，气氛一下变了个样造成的。但就像你说的，你现在有时间做写自己想做的事情也是挺不错的。我现在有好多自己想做的事情,就是没什么时间去做，这么看来你挺幸福的，不过也不要耽误了找工作。人生还是在变成大叔之后更长一些，别感叹了，努力吧。另外，要有图中人的决心，但是不能像他那样颓废……

关于中奖退回读者

本期收到了几个奖品退回的单子，是因为地址有问题，有的是因为发奖品的时候学校在放假，没有接收的人，所以被退回了。请以下读者看到后速将可以发到的详细地址通过电子邮件或者信件联系本刊，信中请说明奖品补发，以便发行部安排。

以下是被退回的名单：广东市美术中学 周小莹/辽宁省大连市 刘思绪/江苏省南京市 张亦杨/吉林省长春市 金光宇/山东省济南市 张晨鹏/黑龙江省哈尔滨市 王璨。

希望读者们写回函时要把地址写详细。

今年的温网决赛真是经典中的经典，希望以后PG也能奉献出像这场比赛一样伟大的作品来！

男，31岁，桂林市栖霞路，541004 广西 文敏 交友

高三？我才不会怕！

本月刚进入高三，不知道小编们的高三是怎样度过的呢？我是没有感到传说中那种紧张感，不过我一定会努力考上理想的大学,然后寄回函通知你们的。最后再说一句,果然萌才是王道！（广西 杨树佳）

★翔武：到了高三没有那种紧张感说明心态比较不错。其实很多时候不光是家长和老师给的压力，自己给自己的压力才是让自己身心变得更沉重的根本原因。最近一段时间很多高三的读者都在信中说到了这个问题。如果你有一些调整心态好的方法，可以向大家推荐一下，我希望大家都能考上理想的大学。至于最后一句，我就不附和你了，这种事情还是露琪来做吧……

★“露琪”：果然萌才是王道！！！（以上为包子冒充顶替……哼，谁让露琪这家伙拖稿的＝＝＋）

★任性贴图区★



←汪含之读者的作品，这张画得颜色感觉不错，就是小狼的脸感觉有轻微走型。



←谭春杨（请允许我用这个杨代替一下）这张画让我想起小学上学在课本上画孙悟空。



→猫伊的作品再现，这只绒耳兔画得不错。口袋妖怪白金快发售了，不知到时会不会看你的新作品。



→汪含之读者的另外一张作品，可惜这个作品我没看过，还是说这个是原创的？



任性贴图区再开，征集读者绘画投稿，可邮寄或电子邮件。来信请至北京安外邮局75号信箱，掌机迷收或PG@VGAME.CN。

交友 杭州 王读者 库巴的肚子上写BMW，我在猴子的肚子上写MSN（摸死你）！哈哈哈！（库巴：咬死你！）
男，13岁，杭州市开元路，310000，QQ385209296





中奖名单

本期开奖期数：107

PSP-2000型号主机（1名）

北京海淀 郑鑫洋



精美小饰物（5名）



广东韶关 李勉涛

广东广州 王嘉圣

广东广州 刘启睿

上海南惠 徐远航

上海徐汇 石林

口袋妖怪限定版文化衫（10名）

浙江杭州 富航兵

浙江宁波 张荣

浙江宁波 王佳浩

河北邯郸 王宇

浙江嘉兴 黄宇晨

呼和浩特 王嘉伟

江苏无锡 倪彬

上海普陀 李震华

福建连城 周策

北京门头沟 陈玮

《点心熊猫》玩偶（2名）



江苏无锡 苏晶

湖北武汉 郑伟

《GUNxSWORD》手办（2名）



内蒙古牙克石 孙波

广东开平 梁卫钊



嘛钱不钱的，乐和乐和得了……

在编辑部里有时候能听到非常搞笑的天津口音，患有极度模仿症的一狼对一切新鲜事物都有着好奇心，所以经常去模仿天津话，据说模仿的还挺像。要不是最近工作比较紧，一狼早也该和猴子一起把银魂全部补完了，目前已经看到柳生篇了。说起来也很凑巧，要不是在我来编辑部第二天，猴子给我放了一集恶搞DQ的99集银魂，或许我现在根本不会控这部动漫吧。（啊~好怀念大学里和室友一起看死亡笔记的时光~~）



↑如果真的有"猴子猎人"这款游戏的话，一狼一定要好好地玩。

游戏成就：西格玛和声穿版，DS节拍天国6-2白加黑通过，但吉他苦手，6-3通过不能……
编辑部重大事件：某日下班后,与perfect、菜团一起重温了一遍街机版吞食天地2赤壁之战,一狼使的黄忠，华丽的一币穿版了……（他们俩都接币了……呵呵）

充实和忙的距离只有3小时车程



RT，不知为啥，最近要做的东西一口气多出起来了。工作很紧张自不必说，今年的例大祭上有一些不错的音乐和游戏，东方系列的新作也出笼了。话说这次的《东方地灵殿》（PC）真是太赞了呢，系统、弹幕、都非常出彩，可惜目前还没能以NORMAL以上的难度通关……空闲时间要看动画，听音乐，打飞机（汗）至于标题？那个，每天上下班坐车的时间要三个小时啊。现在是非常忙的状态，有时一直在想，如果有随意门的话，每天多出三小时就能轻松多了呢……


↑这个眼神真是太萌了。顺便，ZUN的作画越来越崩坏了。

游戏成就：《东方地灵殿》糟于四卒于五ing……
编辑部重大事件：我刷新了自己的赶稿纪录，一天11K字的伟业达成！

秘密基地~



家附近有个偏僻的地下通道，没什么人去。因为想和几个好友安静地叙叙旧，不被打扰，所以就约了这儿。下班时买了农夫烤鸡、若干鱼肠火腿酱牛肉、罐头鸡爪鸭脖子、一斤烙饼、一瓶辣酱、还有花生、又扛了一箱酒。在地上铺了些报纸，然后三人围坐在一起，等天完全黑了，点上几支蜡烛，在烛光前大口的吃肉，大声的笑着，仿佛又回到了学生时代。那些摇曳的烛光一晃一晃的，心中也暖融融的，不知不觉已经夜里三点多，那些吃的居然全部干掉了…

后来把那个地下通道当作我们的"秘密基地"了。经常带着吉他和三五好友去下面玩，这也算是一种生活吧。如果有可能的话，在下面点一个汽油桶，然后接个电源，把电琴和鼓拿来，开个小型演唱会，哈，那也不错嘛~


↑烛光晚餐— —+这也算是男人的罗曼蒂克吧！如果能在下面烤只全羊，然后开个篝火音乐会就太好了……

编辑部重大事件：我刷新了自己的加班纪录，连续加班5 3小时的伟业达成！

PG总动员

~小编们的轻松驿站~

交友 内蒙古 润田驹
DSONE的金手指为什么都英文，后面字都切掉了？（字过长了吧）
男，17岁，呼市构件街预制场宿舍2号楼，QQ529567760

最近很想换电脑！



随着9月之后新学期的开始，新一批优秀的游戏也逐渐登场。这个暑假NDS、PSP都玩了不少，Wii也玩得很多，而这个秋天又是一大堆PC游戏的疯狂轰炸。在这样的形势下，猴子家中与单位的电脑都逐渐不够用了。就拿前几天的那个《希魔复活》PC重制版来说吧，按说它要求的配置不算高，1G以上应该就可以跑起来。但是现在看来没有双核和2G内存的话是别想了。啊，什么，你想问为什么猴子还玩PC游戏？各位读者们自己想想，大家里也有不少是除了掌机也玩其他机种的吧。

编辑部重大事件：猴子目前被紧急召回电软，在PG露面的机会少了，不过读者们给PG写信的时候，猴子还是负责回复一部分东西。《猴哥热线》的邮箱（pgmonkey@sina.com）继续保留，以前认识猴子的读者们可以写信给电软的《闯家》，尽量谈一些游戏和生活的事情吧。猴子与新任MM编辑弥可一起恭候大家的到来。（是不是只要有女编辑就会有更多来信呢，我不知道。）

养犬当如哈士奇

露琪



↑说到底最萌的还是哈士奇没有之一，尽管也有在名种犬里是最蠢的谣传。

上个月底陪着堂姐和姐夫、以及来北京看奥运的堂姐的父母，带上两只贵宾去朝阳公园的酷迪宠物乐园遛狗。乐园里主要以大型犬居多，两个小时内一共见到的5只哈士奇以绝对数量胜出，3只萨摩耶紧随其后，老姐家的两只贵宾位居第三（要是把其它几只也带出来的话就是第一了 -_,-）；此外还有可卡、雪纳瑞、拉布拉多、博美、金毛，以及一些我叫不上名的品种。当然，诸如藏獒等极具攻击性的大型犬是禁止携带入内的。

游戏成就：闪电11人一周目26级14小时通关，1000名挖人名单搜集中…
编辑部重大事件：弹冠相庆"脱光"会社的成立，我预言SE收购计划可耻地失败了。

回老家结婚！



标题是kuso的，当然不是回老家结婚啦~不过最近貌似很流行这句，所以就拿来当标题吧，反正你们也不会当真的对不对？又一期截稿了，又盼来了期待已久的休息，这次休息会很长，真的很长，不过对我来说也很紧，抓紧复习日语。最后一次写手札了，除了感谢还是感谢，感谢各位前辈给予我的帮助，感谢各位玩家的支持（好老套……），希望各位玩家继续支持PG，我也会加入到你们的行列中，爱PG，支持PG。

游戏成就：貌似没有，啊，对了，抢到了魔力Ⅱ的封闭测试帐号，到时候玩玩看，反正只有一个星期，每天只有3个小时。好好安排不要影响学习，祝自己取得一个好成绩吧！
编辑部重大事件：八房叫错名字的病变重了，还会传染。一狼出现新口辟"谢谢"，说什么最后都会加上谢谢二字，有挑衅的感觉。

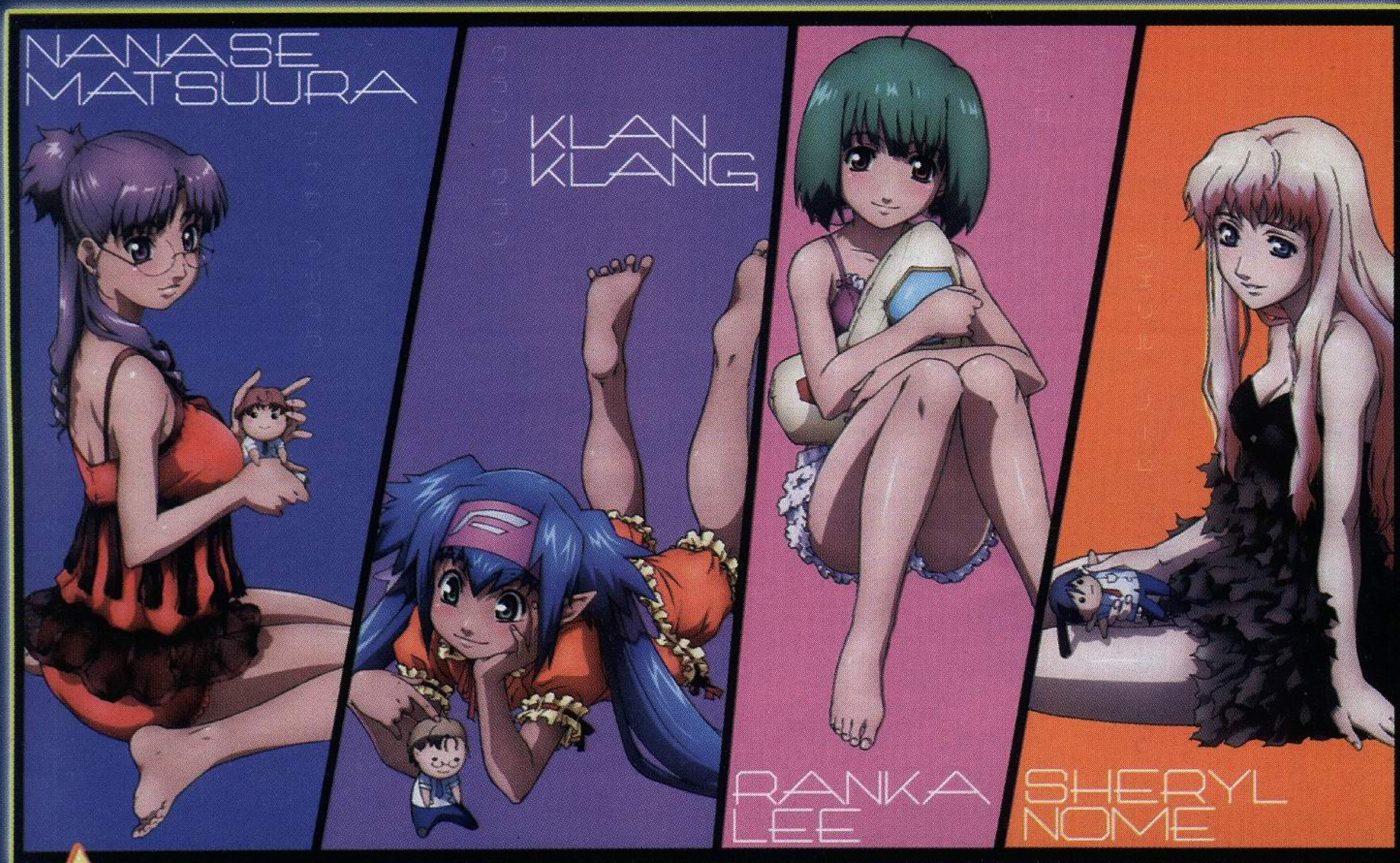
Editors' Diary

死神有没有像火影大结集一样的游戏？（PSP上快推出了）
男，13岁，江西省赣州市章贡区红环路7号，QQ929098978
江西 王兆宇 交友

PG贴图特搜队

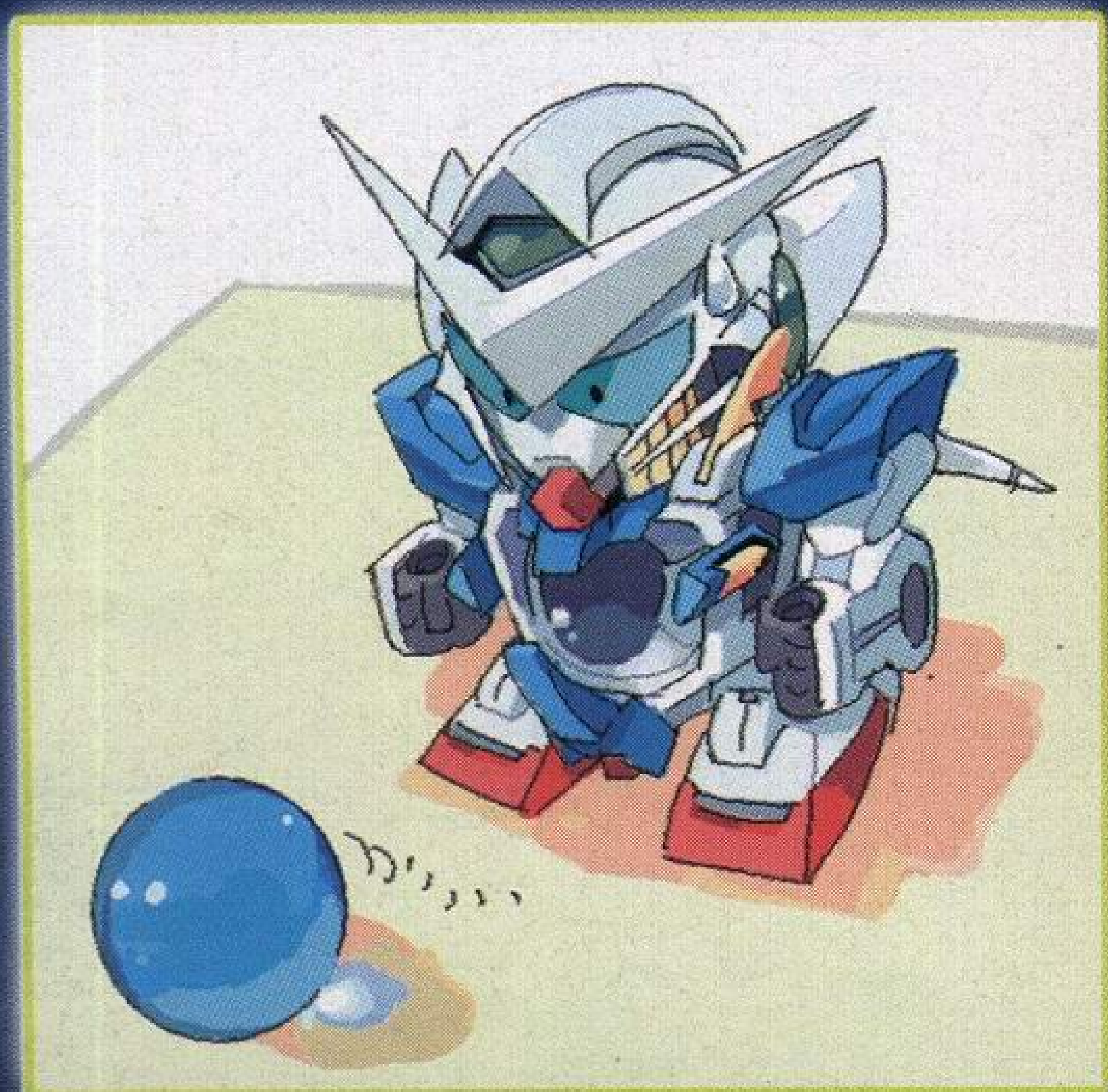
□主持 / 翔武
□美编 / 包子

贴图特搜队和PSP美图秀两栏目合并。收录的图片在光盘中都可以找到，PSP壁纸还有一些栏目上没刊登的。





《超时空要塞F》的剧情已经到高潮部分了，不过万万没想到米歇尔会挂掉，这年头狙击手真不好做啊，暗杀总统的狙击手也挂掉了，还是同一集。





《高达OO》的机体刚出的时候就有人说这个像弹珠人造型，还真有fans给实现了，大概是弹珠人fans吧……

翔武两周前用的桌面，KFC上校这POSE太帅了啊。Just do it！





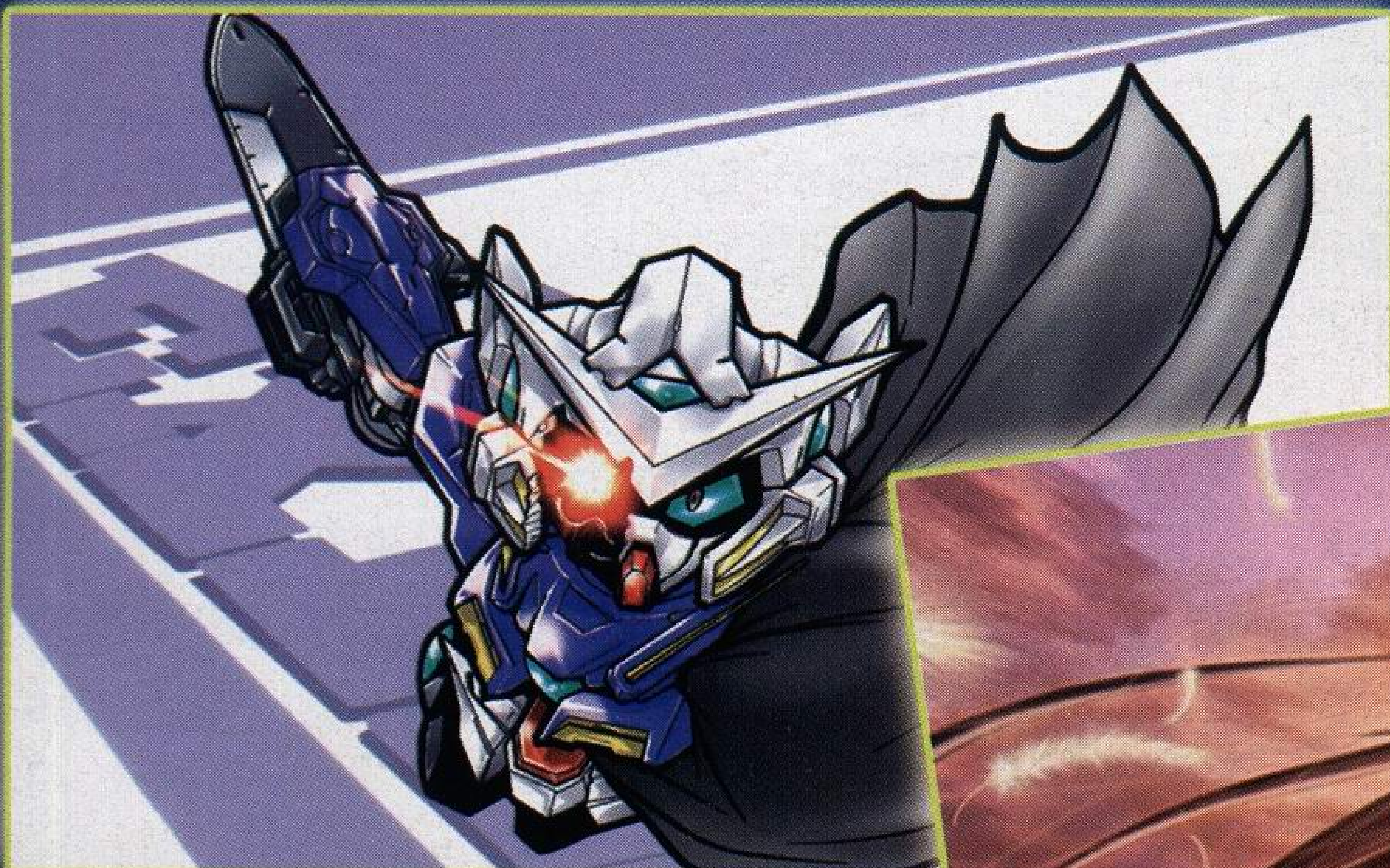


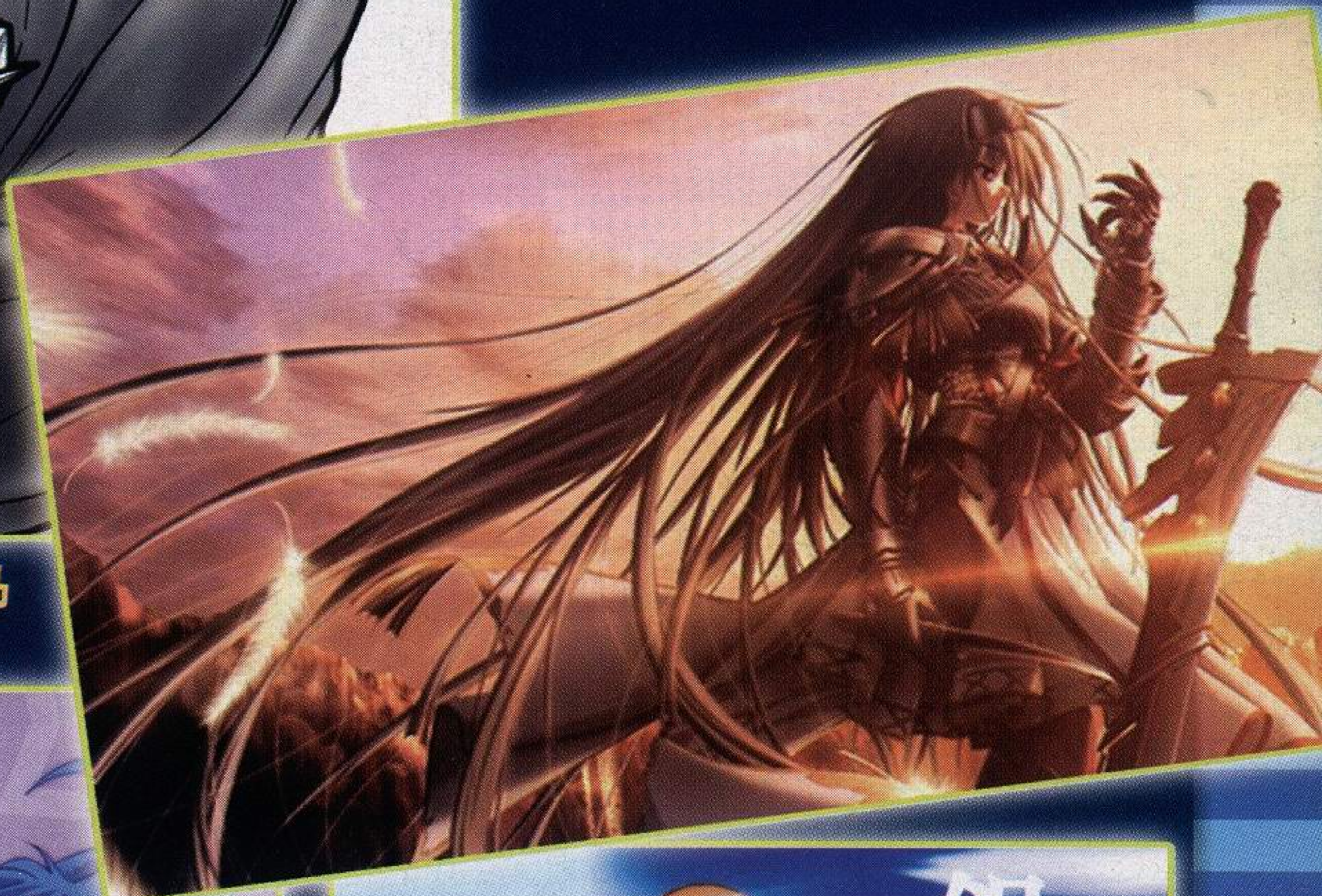


大家都穿上了晚礼服，只有天天和宁次是中国风的装扮，个人还是偏向手鞠衣服的风格。佐助已经被彻底无视了啊。



下面这个PSP壁纸的角色我不知道是谁，望读者们指教。







第二季宣传片中的一个镜头，马上就被同人Q版化了，真有爱。





小镜穿这身铠甲的感觉真是好奇怪啊，相比之下邪恶的小泉倒是比较合适。





翔武一周前的壁纸，看来真是什么人用什么壁纸啊。

喜欢听音乐却从不听中文歌,我对仓木和宇多的歌有大爱.(露琪:最近一直在听key to my heart和Prisoner Of Love)
男，17岁，新宾民族商场三楼刘娟店，113200
辽宁 丁宇 交友

《逆转》系列在国内拥有很高的人气，特别是经逆转ACE汉化之后，让更多人都了解到了这个系列的魅力。本期这篇文章的作者也是一个《逆转》系列爱好者，让我们来看看他对已经公布的《逆转检查官》有什么独道见解吧。

继续吧！大逆转！

嗯……让我想想，那个乳臭未干的毛头小子王泥喜法介的故事我实在是没什么兴趣看下去了，而成熟大叔成步堂龙一也实在是太强大了。我虽然真的很喜欢他现在的模样，不过成步堂叔再这么强大下去就算五代继续成为主角的话，可实在太没有紧张感了，我看可能连玩家都只能干坐着看他裁决罪犯，谁叫我们只看见成步堂大叔那神秘的微笑就让人有种很可靠的感觉呢。

搞个3.5代的回忆篇？这招在4代中的最后一话就已经用过了，而且根据当时的情节是成步堂在了3代的不久后就被取消了做律师的资格了。连1代2代的间格也被《复苏逆转》交代清楚了，除非5代再上演2代的开端，把成步堂打失忆了。说得那么绕口始终还是没能让自己忽略这样一个事实，那就是不久之后每天早晨我又得学着去忍受那个毛头小子的声音了，那是多么让人头晕的事啊！晕到我竟然忘了一个人……我真的是发昏了么？当年在华丽的大逆转中制作人给了我这么大的一个惊喜。那就是成步堂养伤时玩家就换了一个控制的角色，以至于我希望在今后的《逆转》里就让成步堂多受几次伤吧。这个人是谁呢？

那就是御剑，法庭界的王子，紧密的思维，英俊的脸，优雅的举止，又是高人气在先。这些因素，使多少人幻想以他为主角的作品出现。然后，CAPCOM就满足了玩家……

在这之后，《逆转检察官》就出现了。真的是《逆转检察官》啊！幸好看到这种消息时，我既没有在喝水也没有在吃饭，然后稍稍镇定的自我安慰道：至少主角不是那个手持皮鞭的……当然，在这个世界上CAPCOM确实会骗钱，但也有“一定的机率”是很有营养的作品，所以，不管怎么说，先让我们看看一些关于此作的资料把。



此作的主角是御剑老哥。嗯，这个设定不算坏，当年《鬼泣》人气角色弗吉尔也能出特别版，可见CAPCOM相当会骗钱……不，是经营方针，既顺从了玩家的意愿又在一定程度上决定了《逆转裁判5》制作的方向。游戏是以第三人称操作进行，这就得谈谈御剑和成步堂性格上的差异了，就成步堂（非大叔版）而言，他性格上显得还是比较呆的那种，所以在事物的观察上必然的有些欠佳了，不信？大家可以回想一下，在以他为主角的作品中，使用“调查”这个能力时，成步堂大多数时候给玩家的只是一句无聊的回应……而那些重要的证据少数是成步堂运气好，在自己心理想着“这个东西可能也许应该有些用吧”下才注意到。但更多的时候是一旁的真宵调皮提醒了成



步堂。好了，那么接下来让我们分析一下御剑的性格……在刚才我已经形容过了，也就是说，以御剑的观察能力，展现在他面前的当然是一个更加全面，连角落都不放过的犯罪现场！

不过话说回来就算主角就算是真凶那还得我玩家亲自操纵去投案自首，主角就算是御剑那调查的是还不是得玩家亲自进行？我们应该想象不出“本作支持多人连机让n个御剑在屏幕上收集证据”的画面，所以，一个我最喜欢的角色出现了。

那就是系锯圭介！其实我就是被系锯老哥给吸引来的！哎呀真是的为什么不真接出个《逆转刑警》算了，不过这样可能连此作都成为我必入手的作品的说……你问我为什么最喜欢系锯老哥？那还用说？当然说因为他是大叔了。那个不脑残却眼残的戈德虽然银发胡渣都很有型，但都是和大叔版成步堂一样是破坏性世界平衡的存在，还是系锯那种来得亲切！



对了，我刚才想要说的是能作为御剑的得力助手加信任伙伴的也只有系锯老哥了。我承认他很大条，但那也是我喜欢的特性之一。不管怎么说，这样的设定却也尽人意了，难道你还想，让他和成步堂一组？那不又是一对破环世界平衡的存在。只不过有一点是值得注意的，那就是这个世界真的有那么巧的事？玩家操纵律师时真凶往往就是证人，而玩家在操纵检察官时真凶往往就是被告。当然，这个规定也有可能打破，就像2代的最终章一样，所以这倒是个值得期待的地方。

当然，以上只不过是我们在为数不多的信息中看到的一些小情报，至于他的真面目，我们还得理性地去猜测，或更深一层说就是去领会。这次故事所要讲的应该会牵扯到御剑所逃开的那些悲剧了。也许在这次故事中，他会变得更坚强和越来越信赖他人了，这就是我们想要看到的，那个在发生地震时就会很痛苦的御剑，你知道么，其实有很多人在关怀你，成步堂、系锯，还有你的父亲这些人，你不会忘记的对吧？

很好！当我看见了御剑那优雅自信的举动时，我的逆转之血变得沸腾了！越来越来越期待了，我还能喊出那句话么？当然！不管我是律师，或是刑警，还是检察官，但在犯罪分子面前，我反对！

□文/绵仔

编后感 可以看出作者对《逆转》系列确实非常有爱，御剑成为《逆转检查官》的主角可以说是惊喜，也可以说是意料中的事情。惊喜在于《逆转4》结束之后，大家都能看出成步堂要复出，都在想着《逆转5》剧情会是什么样的时候，《逆转检查官》推出，御剑似乎是抢了成步堂的风头，同时也将玩家们的注意力分散开了。意料中在于御剑一直都是人气角色，CAPCOM似乎早就在预谋这些了，毕竟用人气角色做卖点是厂商惯用手段。

比较令人欣慰的其实是，这次作品由于人物职业变了，游戏进行的方式也变了，并不是直接套用原来的开发引擎。其实也可以看出CAPCOM的诚意，接下来就看巧舟的剧本了。

最后，把联系方式给我们，以便发稿费。不过建议多补习一下语法、用词，以及标点的使用，希望你文章能越来越好。



假面女仆，前来侍奉！

——假面女仆卫士的掌上侍奉剧

关于女仆，男人总有太多的幻想：从天而降的万能女仆，从扫地做饭到毁灭世界无所不能，当然再加上个身为太白星机器人的设定就更萌了；将欠钱的邻家少女逼成自家的打工女仆，蹭的累的姐姐带着个天然呆的妹妹再加上个腹黑黑的同学，就算你说这样的做法太欺负杨白劳，那我也要告诉你其实黄世仁他爱的是大春哥（露琪：啥??）；只存在于GALGAME里的乖巧女仆，白天会收拾房屋，晚上给主人暖床，即便你要多嘴问一句“女仆不应该是辛劳命苦营养不良么?为什么这些女仆却一个个上围丰满性感撩人?”，我也只能耸耸肩回答你管那么多做什么这就叫设定，懂么?设定！！

然而无论是哪种设定，总归有它的萌点所在之处，不喜欢长发的可以去喜欢短发，不喜欢御姐的可以去喜欢罗莉，不喜欢骠悍的可以去喜欢伪娘（露琪：我，我，我才没有偷穿过女仆装呢！），不喜欢绿毛的可以去喜欢粉毛，不喜欢扫帚的可以去喜欢吸尘器（露琪：你又在暗示什么吗……）。但不管是谁，都没能想到当假面女仆前来侍奉的时候，我们的心理承受能力会如此轻易地溃不成军。

事实上，在假面女仆出现之前，已经陆续有不少萌物的象征在接受着一次又一次审美的颠覆与摧残：《银魂》里的凯瑟琳，用长满只在马背上才会存在的粗鬃的猫耳，告诉你“猫耳女服务生”从来就不像你想象得那样让人春心浮动；《恋姬无双》里的貂禅，光头筋肉外加痴汉，就算吕布与董卓当年性向真的有问题，他们之间的父子决裂也只可能是因为相互赠送貂禅均被拒绝于是顿起杀意；还有《掌机迷》里的伪娘露琪，一不似提耶利亚那样别扭受得妩媚二没有宫小路瑞穗这般女性化得彻底，午饭时间总爱叼着香烟刮腿毛，画面糟糕得不能让未成年人观赏（露琪：你才边吃饭边刮腿毛，你全家都边吃饭边刮腿毛！！）。

所以我们以为我们的心脏已经足够坚强，我们以为我们还至少有着“女仆”这块最后的净土，我们以为我们对于“妹抖”这个萌物还有着朝圣般的憧憬——希望之火还没来得及随着北京奥运会的圣火一同点燃，“女仆”木枯喧嚣登场，猩猩腰、大象腿、考拉鼻子鲨鱼嘴，原本心智健全的众多男性观众第一时间就突发性双目失明，报名参加残奥运的人数直线爆升。

所谓的“假面女仆”，其实我们更希望你假前胸假后背假牙假发假胳膊腿，最好全身一起拿假衣服罩住了，什么也别露在外面才好！



假面女仆，前来侍奉——我承认我更怀念当年的克赛超人，前来拜访……

故事的开始从名叫富士原苗香的巨乳少女与名叫富士原幸助的秋叶原系宅男原本平凡无奇的同居生活开始——虽然这样的描述方式，令人很难不怀疑接下来的剧情走向该不会就是传说中的“姐姐，我忍不住了！”“弟弟，那你就来吧！”的糟糕绝伦，但事实上真正的序幕却是由二人的爷爷登门拜访正式展开，声称在他公布财产继承权的日子正式到来之前，他所有的孙子孙女都陆续遭到了人为事故的灭口，为了确保这最后一对拥有继承权的姐弟俩能平安活到继承财产的那一天，爷爷将自己器重的两名女仆转送给苗香和幸助，以表示自己对这对孙女孙子的疼爱。



这里我们不得不首先要怀疑一下爷爷的“疼爱”为何一直到了前三十个孙子孙女全部毙命后才姗姗来迟，其次在联想到某腹黑皇子最近刚刚杀夫弑母夺得皇位之后也着实疑惑着苗香你只要打倒你爷爷你就能成为这个世界的女王了呀——但这毕竟只是一个“钱财乃是身外之物，于是我每天裸奔”的纯情世界，面对着与其说是天天侍奉不如说是日日折磨的怪物“女仆”，在没被歹徒暗杀之前，自己能否先顽强地活下来都是个未知数。

富士原苗香，名义上是两位女仆的主人，熬过18岁生日将有可能成为世界上最富有的少女，可谓美貌与才富兼备——当然上帝一向公平起见，所以他老人家很厚道地没有赐予她聪明的大脑……除了身为剑道部的主将之外，苗香也堪称是学园里胸部尺寸最大且形状也最为完美的人气偶像，拥有一个专属于她自己的“苗香美乳粉丝后援会”，成员为三名，并且不认得苗香的脸，只能通过辨认胸部的形状才能分辨出此人是不是苗香——类似的糟糕团体还有“平井久司粉丝后援会”，所有粉丝只能通过辨认服装的款式才能识别到底是基拉还是真飞鸟，因为平井久司笔下的人物全都长得一个样。（露琪：高达SEED都已经完结好几年了，你怎么还跟平井久司过不去呀!！）

虽然她本人并没有自觉，但自称为“富士原宿命之敌”的荒屋敷却始终以压倒性的气势，不屈不挠地对苗香进行着长达数年的挑战与复仇。曾经在全国大赛初选败给苗香的荒屋敷，有着连男人也无法匹敌的强悍身形。基本上以人类的实际身高来计算，相比起苗香的真实系，荒屋敷显然属于超级系的代表性机体。然而即便是真实系机体也会有爆种后突然超级系的时刻，当苗香顿悟了落叶断水斩之后，配合木兰飞弹的辅助系攻击，即便强大如荒屋敷也完全不是其对手。由此可以联想出当年大天使号与米涅娃号之间的实力差距，就在于玛琉舰长与螃蟹头舰长谁的胸部摇晃更为波涛汹涌呀！（露琪：你今天到底有多跟高达SEED过不去啊？！）

只不过即便是巨乳也会有烦恼的时候。根据达尔文发现的定律：“苹果之所以掉下来是因为地心引力，胸部之所以垂下来是因为万有引力。”（露琪：…………）由此可以得知，当胸前这两坨脂肪囤积物超出了合理的尺寸范围后，就会极大程度上吸收输送给大脑的养分，造成胸大无脑的尴尬窘境。为了解决这一麻烦，尽量为苗香争取更可能多的数学考试分数，秉持着“胸部大小与数学成绩成反比”的余弦函数定律，苗香不得不听从木枯的安排身穿钢铁束身衣来参加考试——然而人类的超越极限不仅会表现在露路修被逼急了会杀光全家亲戚，狸猫被逼急了会砍向伪娘催稿编辑（露琪：你你你想干什么？！），钢铁的硬度也抵不过苗香胸部的坚挺，考试途中硬是撑爆甲胄引发全班动乱，从而烘托出苗香胸部堪称是这个星球上硬度最高的材质的事实——据说只要能推倒苗香，剥取其双乳，就能锻造出银河最强屠龙兵器“魔乳双峰刀”，暴击属性+200。（露琪：不是让你玩《魔乳猎人P2G》好不好!？）

同样身为女仆，相比起木枯的“人见人怕，车见车撞，老鼠见了都要变成黄鼠狼”的恐怖外形，吹雪的美少女外表倒的确以治愈系的风范，为“女仆”这一现今看来比“圣女”“玉女”“周慧敏”（？）“杨钰莹”（？？）更伟大的职业赢回了不少面子。身为忍者女仆的典范代表，吹雪的暗器功力无人能及，总能在关键时候从怀中取出梅花镖手里剑缝纫机手电筒，明明就是一件紧身女仆制服，但内部空间却广大得十分哆啦A

梦，以至于原本40公斤的体重上了秤却能称出80公斤的数字，如果她有心杀人灭口，想要在衣服里藏个把成年男子的尸体也不成问题。（露琪：你非得举这种让人毛骨悚然的例子么?!）得意武器为狼牙棒，是这个世界上唯一能制服木枯的梦幻之宝具，传说是湖底的精灵赐予她的人类最强之棒第三名(误)，平时不出鞘，出鞘必见血(大误)，因此除了每个月的那几天其他时间里只要一出现就必然要沾染上木枯的鲜血（特大误）——你问我人类最强之棒第一名和第二名是什么?难道你不知道是高丽棒和按摩棒么?（弥天大误）



虽说苗香的胸部之完美无缺已经是方圆500里内众所周知的事实，但能以“隐藏在保守女仆装下那青涩而害羞的美乳”的特征成功拿下“市内梦幻情人第一名”的头衔，足以证明吹雪的个人魅力才是她最大的杀伤性武器。尤其是在黑市，一件吹雪穿过的内衣能卖到100万以上的天价——苗香你何必还要冒着生命危险去继承爷爷的财产?直接上淘宝拍卖几件吹雪的内衣就已经下辈子衣食无忧了！

木枯，本作第一“男”主角。平时以女仆装扮示人，但却是“女仆”与“伪娘”这两大萌物交集后所诞生出来的最凶猛兽——由此可知，“负负得正”的道理同样适用于动漫界——顺带一提，另一个定律“夫妇得正”的意思则是说丈夫与妻子只要多努力就终能生出正太来。（露琪：-_-# 谁批准你扯那么远了！！！）即使自称的女仆卫士，但基本上这种眼睛能透视头发变触手身体能漂浮声波能攻击的生物已经远远超出了我们对于人类的理解范畴，拿根扫帚就能捣穿地球，洗件衣服就能淹没东京，就算想拿幸助来跟他玩主仆禁断，也让人实在担忧幸助的肉体凡胎能否承受得了木枯的非人虐待(露琪:连这两个人都能拿来腐，狸猫你已经无所不能无所不腐了……)。偏偏木枯又很秉持着身为女仆的责任感与使命感，别人家的女仆随便说一句“只要是主人想要的，我什么都可以做哦”就能萌翻一批宅男光棍，而木枯大吼一声“只要是主人想要的，我什么都可以做哦”，就只能招来哀鸿遍野的呕吐与不适——“我只想要你去死呀!!!!”宅男们愤怒地嚎叫着。

尽管这个外型与萌完全不搽边，说话也只会吐槽加毒舌的“女仆”确实不讨人喜欢，但是就自身实力而言，木枯绝对是护卫中一等一的高手。传说的37种特异功能让“你知道哆啦A梦长大了会变成什么样吗”的猜想得到了无情且残酷的证实(“我还是去找哆啦B梦来寻回我的第二春吧!”“…………”)，拥有十三家国际名牌大学博士生证书更是证明了这个家伙头脑的天才过人——综合他的整体素质来评判，本身木枯已经莅临在“完美”的悬崖边了。只可惜上帝在关上一扇木头门的同时……又关上了一扇推拉门;关上了推拉们之后还得再关上一扇卷帘门;关完卷帘门还有防盗门——总之在“完美”的光环笼罩下，上帝再次公平地夺走了木枯的健全心理：“木枯，你知道变态是什么样吗?”“KUKUKU……你说吧。”“你去照照镜子就知道了。”“………………”（“露琪，你知道变态是什么样吗?”“我知道，你去照镜子就知道了！”“…………喂，笑话不是这么说的！！”）

身为苗香的弟弟，幸助却半点都没有继承到姐姐出色的外表(蒸桑拿脱水后确实曾有过半分钟的美少年姿态，但一喝水就立刻变回原状的画面让人见识到了海绵的物理变化同样适用于人类)，肥硕的体型与宅男的个性让人有着忍不住要酣畅地骂上两句“这个死宅男胖子”的欲望(露琪:为何会“酣畅”??)。对GALGAME尤其迷恋，十分渴望吹雪能亲口对他说“主人，请你尽情地蹂躏我吧”——于是听从他的愿望，木枯代替吹雪来蹂躏他，据说从此幸助再也不玩女仆题材的游戏了……

基本上等到这些主要角色逐一露面，就已经能确定出本作专门为男性观众提供邪恶服务的不良意图了（露琪：你胡说！分明从木枯第一次用MAIDGUY透视眼扫描苗香身体的时候，你就早已经知道这是个服务男观众的作品了吧！?）。然而秉持着“无鱼肉也可，无御罗也可”的政策，在放眼全作几乎找不到半只御姐的情况下，以罗莉身份登场的莉丝就成了宅男们暂时用来安慰身心的最后精神寄托。然而赤衣丸步郎似乎从小就有着对“萌”的严重心理创伤——“既然它是在荆楚出生的，那么就给它起个荆楚的名字——就叫它‘萌萌’吧!!”“啊!!我被萌萌踢了!我恨萌!”（露琪：你要是敢说这就是赤衣丸步郎产生心理创伤的原因，我一定让你见识到什么叫做人间地狱!)——因此在赤衣丸步郎的笔下，不仅

交友 广东 何健达
问下你们的小编都是单身光棍跟寡妇吗？有谁结了婚的？（众编：…………）
男，14岁，博罗县罗阳镇镇东区上城下街7号，516100

女仆被彻底地粉碎了美感，就连眼前这个罗莉也脑残外加罗嗦，唧唧喳喳得一点也不惹人爱。从出场起就一直以要打败苗香为终生志向，理由是"一想到可以任意蹂躏你，让你跪下来给我舔鞋底就让我兴奋"，身为罗莉姑且如此沉湎于SM，不难想象日后必定将会出落成SM界的雪莉露，，SM界的李兰华，SM界的超时空灰姑娘！（露琪：不要随便扯别的作品下水啊！！）

即便如此执迷于要让苗香成为自己的奴隶，但莉丝仍然有着跟苗香并肩做战的时候。在联合对抗莉丝的兄长的时候，为了防御其兄所向披靡的魅惑之魔眼，苗香出动了"不穿内衣单靠前方突起来吸引你注意力"的诱敌绝招，而莉丝就用上了"瞬间膨胀胸部引起你惊叹"的视觉妨碍战术。虽然最终结果不过是依赖木枯藏在内衣里的闪光弹机关来取得侥幸的胜利，然而这一场惊心动魄的战斗却告诉了所有世人：少女的内衣，其实是这个星球上最不可思议的异次元空间收纳物。而少女的胸部，则是第一次星间战争时瓦解天顶星人斗志的真正凶器。（露琪：都说了不要随便扯别的作品下水呀！！！）

要说完全没御姐也不准确，严格意义上来说，身为莉丝直属忍者女仆双胞胎之中的姐姐，就俨然是一副强气御姐的架势。然而匪夷所思的是，明明就是双胞胎，妹妹还依然是青春年少的少女面容，姐姐却像是大学女生宿舍的扑克脸管理员，让人不得不叹服于大千世界的造化无穷，人类生育进化的潜力无限。（露琪：…………）



说到乳摇，其实在掌机作品里也算不上有多罕见。《心跳魔女神判》本身最大的卖点，就是让你利用NDS的触摸屏将少女的胸部拖拉拽曳到她所能承受的极限，尤其是相当于气球快要破掉之前那种让人兴奋又紧张的心情最值得回味（露琪：有谁会回味扎气球时的心情啊！！）。而一向号称热血第一友情至上的《超级机器人大战》系列，近年来的新作也是一部赛一部波涛汹涌，不管是空母的舰长发号施令时的胸部摇晃，还是身穿紧身衣的女性机师出击时的胸部颤动，都叫玩家无时无刻不在用肉眼感受着"两颗西瓜在水盆里晃动"的视觉震撼。

但真要比起拿乳摇做卖点，上述两部作品显然都比不上《假面女仆卫士》来得生动和彻底。利用PSP强大的机能，随机算出少女胸部在运动过程中真实的物理摇动轨迹，如此细腻而美好的显示效果，自然只有在即将于冬季发售的《假面女仆卫士 怒涛的侍奉游戏 跃动大混战》中才能享受的到。

虽然游戏已经处于最后的制作阶段，但官方就是不愿松松口透露出一丁半点的相关情报，以至于从游戏类型到游戏内容全都一无所知，仅仅只能获悉游戏的故事是发生在苗香18岁生日之前，神秘人士为了抢夺苗香美乳的"摇动"权，而展开的一场女仆对女仆的最强较量！

好吧，基本上听到这种故事的简介，就已经能晓得这款游戏注定将以"糟糕"作为终生的评价了……

所谓的"假面"，其实是个人潜能激发器与个人能力增幅器。夏亚戴上了面具，他就能以三倍的速度爆阿姆罗菊花（"连我爸爸都没爆过我！""喂，喂！"）；地场卫戴上了面具，他就能以"COSPLAY佐罗COS失败了"的姿态成功赢得月野兔的芳心；鲁路修戴上了面具，他就能一边做了皇帝一边命令皇后朱雀为他去收集全天下的罗莉回来一起叫他"哦妮桑"；卡卡西戴了面具，他就能施展究极奥义千年杀，并且脱了一层面具还有一层面具，不识老师真面目，只缘身在面具中。（露琪：…………）

现在是女仆戴上了面具，而被原本充满绮色幻想的女仆装所包裹着的肉体，又粗壮得让人实在很想把他脱光然后把衣服烧掉——据说断背山那俩牛仔，就是互相看不惯对方穿着自己最喜欢的衣服，于是撕扯完之后不小心抱在了一起——当所有的"不可能""不合理""不和谐"都被融合成为具现化的金刚芭比假面卫士之后，所有的"不可能"都会演变为"很可能"，所有的"不合理"都会进化成"很合理"，所有的"不和谐"……嘛，依然很不和谐就是了。

男人的梦想是被（女仆）侍奉，被（女仆）呵护，被（女仆）照料起居伺候就寝——在凯瑟琳出现以前，请将括号里的内容自动更换为"猫耳娘"。

在假面女仆，前来侍奉正式到来之后，我承认我还是更希望将括号里的内容，更换为"克赛超人"。

□文/绫小路义行

三栖人空间 ACG SPACE Vol 14


□栏目主持/包子

碎碎念： 提到龙，大家的第一反映是谁呢？带着这个好奇，我向大家做了个调查。猴子和库巴还有点点点的第一反映都是街霸、翔武说："龙？就是龙贝～"、露琪想到了"多拉贡"、一狼这个超级DQ饭毫不犹豫的喊出来："勇者斗恶龙！"。只见我挂着一脸失望回来了～这帮家伙，太没有幽默细胞了，太没劲了。提到龙，我第一个想到的就是："猪！"（众人：好冷——）

动漫世界中的十二生肖——龙（上）

传说中的龙



龙自古就是皇权的象征，又是祥瑞之物。汉画中出现的龙，有的表示吉祥如意，有的是作为神仙乘驾的神物。古代神人多乘龙而行，如祝融乘两龙，颛顼乘龙而至四海，黄帝乘龙而升天。龙在汉代五行观念中又被视作代表东方的神兽。

青龙，亦作"苍龙"，古代神话中的东方之神。身似长蛇、麒麟首、鲤鱼尾、面有长须、



犄角似鹿、有五爪、相貌威武。《道门通教必用集》卷七云："东方龙角亢之精，吐云郁气，喊雷发声，飞翔八极，周游四冥，来立吾左。"

在西方神话里，龙则更像是一只长翅膀的大蜥蜴。在众多游戏中，龙族的设定都是更倾向于西方神话故事的。

七龙珠



《七龙珠》是日本著名漫画家鸟山明老师的旷世名作，也是日本国民级的顶级漫画，1984年登场，在《少年跳跃》上经过长达7年的连载。1992年又推出《龙珠》的续集。全42卷销量累计居然达到了1亿4000万部。堪称日本第一的漫画。即使是现在也依旧人气不减，通过这部漫画改编的游戏和剧场版电影比比皆是，而且好莱坞真人版《七龙珠》也将预定于明年4月3日上

映……（如果加上海南版的《龙珠》和D版、口袋版的龙珠，保守估计总销量会突破2亿。毕竟即使在中国，《龙珠》也绝对算是国民级别的漫画了。80后的朋友们一直到现在谈起龙珠也会津津乐道。其人气可见一般。

故事讲述了悟空（当然不是PG的猴哥了－0－）为了找寻自己爷爷遗留下来的四星龙珠而踏上旅途去冒险的故事。传说中，世间有神奇的七颗龙珠，只要收集齐了全部后，召唤出来神龙，就能满足任何一个心愿（包括某只小猪提出的一条女士内裤＝ ＝+）。所以许多野心家和比克大魔王也都在寻找，为了保护地球的和平和身边的朋友。小悟空慢慢的成长起来，并且一次次粉碎着敌人的阴谋。虽然到最后已经演变成了星球大战，龙珠只成了复活集体领便当的地球人的道具，但是那条能满足任何愿望的神龙还是给我留下了无限的憧憬。那个时候就一直在设想，如果有一天，我真的能见到了神龙，我提的愿望一定是："神龙啊，请满足我的一万个愿望吧！"

千与千寻



千寻和父母开车时意外进了一个长长的隧道。而到了另外一个神奇的世界。在那个空无一人地、神秘地、幽静地小镇里（怎么感觉这地那么像寂静岭－ －），父母闻着香气四益的气味。找到了一个摆满了可口的食物的屋子，贪婪地吃了起来。但是过一会后当千寻再看父母时，他们已经变成了猪。这时天色渐渐黑下来，小镇上亮起了灯火，而且一下子多了许多样子古怪、半透明的人。

千寻仓皇逃出，一个叫小白的男孩救了他，喂了她阻止身体消失的药，并且告诉她怎样去找锅炉爷爷以及汤婆婆及必须获得一分工作才能不被魔法变成别的东西。善良的千寻幸运的在浴池找到了一分打杂的工作。并且拼命工作避免沦为动物。渐渐地，在她身上沉寂已久的"生命力"被冷酷的生活唤醒了，原来人可以实际地感觉到自己是活着的，千寻第一次有了这样的体验。并且她从小玲那了解那小白是凶恶的汤婆婆的弟子。也是浴场的管理员。

一次她偶然发现小白被打伤，为了拯救小白，她不惜挑战汤婆婆的权威。最终，在他和朋友的努力，唤醒了小白的记忆，并且帮助他找到了本来的名字——赈早见琥珀主（故事中一条河的名字。）



这就是宫崎骏01年推出的剧场版。一个平凡而又能让人感觉到真实的童话世界。凡是看过这部电影的朋友一定对剧中那个可以变身成白龙的俊美少年记忆犹新。他的脸上总是带有丝丝忧郁，宿命中冥冥注定了一些东西，无法反抗，无法挣脱。沦落成汤婆婆的道具，变成了做坏事的傀儡。在邂逅了千寻后，一切都在悄悄改变。根据他后来找到的名字来看，他应该是赈早见琥珀川的主人，也就是那条河的守护龙。但是不知怎么被汤婆婆抓来做了浴池的管理员……（莫非因为都有水池，所以对小白来说都一样么＝ ＝？）。

另外每次看的时候都总觉得小白和塔矢亮简直就是一个模子里出来的。莫非小亮也是东海龙王的儿子么……



PGMONKEY@SINA.COM

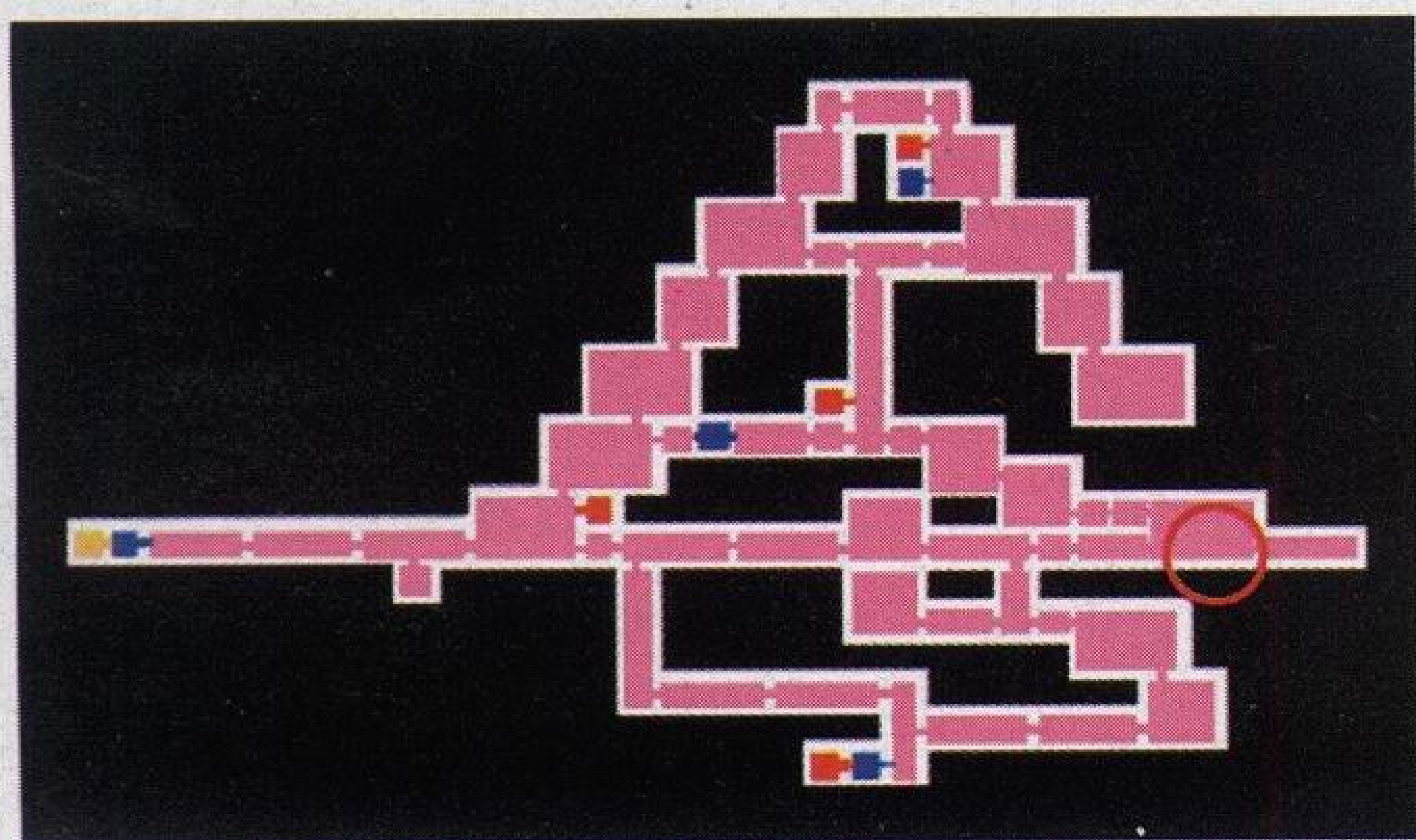
问答无双



集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！

问 《恶魔城 废墟的肖像》中，打败伯爵的女儿之后就game over了？如何才能发展剧情？附近那个类似《晓月》里混沌的地方怎么进入？（北京 李智龙）

八房■ 得到变形能力（青蛙或猫头鹰）之后，到金字塔地图，在某斜坡的下方有一条窄道，进入后可以得到净化魔法サンクチュアリ，此魔法咏唱很慢。在对战吸血鬼姊妹时，命令女主角吟唱净化魔法，男主角在前方使用防御体势抵挡攻击，净化魔法成功时，只要范围内有吸血鬼姊妹的任何一人，战斗即告胜利，可以继续发展剧情，进入之前不能进入的地方。



↑图中标有红圈处即是取得地点。得到之后可以先唱两次试试，熟悉一下范围和大致咏唱时间。

问 我买了个TP-LINK的无线路由器来给DS联机WIFI，设置过程都是按照说明书做的，可还是连接不上网络，是出了什么问题？（上海 林辰）

八房■ 一切都按照路由器说明连接却接不上网络的话，最有可能的原因是防火墙或者保护软件没有设置好。在NDS开始连接后，可先进入路由器（一般是192.186.0.1）看是否正确连接，正常的话，去防火墙设置里查看，将之设定为“允许”或“信任”。

问 请问在《太鼓达人》中，“咚咚咚”我会，但“咔咔咚”我却不会，我选的是操作方法C，请问如何解决)(北京 陈泊涵)

八房■ 起码要说清楚版本吧……一般来讲，NDS版的话，两种鼓音分别是敲击鼓中间和敲击鼓外侧，PSP版则可以在设置里查看键位。如果是节奏把握不好的话，可以先随便练习打打，打出一个正确的组合后反复锻炼手感即可。

问 在《恶魔城 晓月圆舞曲》中，请问死亡镰刀这个武器怎样获得？现在就差它了。（广东 梁明）

八房■ 这个武器需要在二周目以上，选择hard难度，在时计塔的某个狭窄地方得到（需要得到变蝙蝠的能力）。

问 最近我买了个新的R4，结果回来之后发现居然是假的，听说拆开了就不能退货，可是不拆壳的话怎样辨明真假呢？我该如何解决？（浙江 王读者）

八房■ 目前为止R4的官方还没有给出具体方案。如果实属不知情的话，可以考虑准备好相应证据（验明真伪的方法、购买时的单据）找商家协商，如果协商不成的话，可以向相关部门（如商城管理处、12315）投诉。说来最近R4遭查禁，官网已经转移，所以不妨考虑使用其他品牌的烧录卡。

问 某天在打《MHP2G》G级电龙任务的时候，电龙飞到了墙壁上的洞中睡大觉不下来，怎么办？（上海 王白越）

八房■ 这种情况在《MHP》里相当普遍，不过在2G里的话还是有很多办法的。有远程是最好，

交换 广东 黄厚聪 请问编辑部可以为我买部小P吗？钱，当然我付啦！（一狼：给你登出来，让买家联系你吧。）
男，18岁，广东省台山市水步镇独岗凤塘村，QQ497532321

否则可以用角笛来吸引其注意力，没有带的话可以丢闪光弹或者大便玉，同样可以将电龙叫醒。同理，有时盾蟹会在地下睡觉，同样可以用闪光弹将之唤醒。

问 PSP！NDS！同时落地会如何呢？（天津 李春阳）

八房■ 虽然这是一条KUSO提问，不过昨天编辑部的机器还真的同时落地了……PSP和NDS分别从大概1.6米的地方滚落。结果是PSP完好无损；NDS被摔得打开，自动开机，笔飞落。捡起来开机测试，PSP正常开机，NDS因为后面插的卡移位，导致开机时候定住了几次，插拔后恢复正常。两机分别有轻微外壳损伤。可见PSP的耐砸度略高于NDS，不过，如果是寻常跌落的话，基本上不会对机器造成实质性损伤。

问 在“怪物猎人”这个任务中，四只怪物分别都有多少血呢？（上海 字太草看不清）

八房■ 四只怪物的攻击力皆为G级别，血量都在3800~4000之间，只要熟悉打法，武器攻击力足够，通过任务当无大碍。

问 PSP版本的《大蛇无双》中，最终的BOSS能不能得到？是不是要所有国家都通关？（青岛 薛学良）

八房■ 远吕智是可以收到的，只是条件略微苛刻一些：只要把其他能够收到的人全部收集齐，远吕智就会随着最后一个加入的人一同加入。



→其实得到远吕智的时候自己的人物也练得差不离了。

问 我下载了破解版本的樱花内核，使用附带的樱花播放器的DPG转换工具时，一放入RMVB格式的文件就会提示错误，请问还要安装什么吗？（重庆 李肖林）

八房■ 出现这个问题最大的可能性是电脑中没有RMVB格式相关的解码器，只要给视频播放软件安装相应解码器即可。其实最简单的方法是直接装个realplayer……

问 我用R4烧录卡，为什么开机后略过了DS的操作选择界面，直接显示LOADING后进入R4的菜单呢？我没有选择自动运行SLOT1，按住SELECT开机也没有效果。（上海 吴读者 F）

八房■ 这是R4本身的设计，在NDS系统菜单出现之前就切入系统，也没必要太在意。需要显示菜单的时候拔出R4即可。

问 我用DSTT烧录卡，NDSL开机读取游戏的时候会非常卡，往往要试很多次才好，求解。顺便，烧录卡可以看电影吗？效果如何？（云南 徐万苏）

八房■ 出现这种情况可能是接触不良，可适当清理TF卡端子和插槽，以及烧录卡本身的端子；还有可能是TF卡本身的问题，可以试着备份好东西后格式化TF卡，如果问题仍然存在，更新烧录卡内核到最新版本。烧录卡可以使用MOONSHELL播放DPG格式的电影，效果……相当不好。可以下载DPG转换工具转换视频软件。

问 IDSL用DSTT烧录卡能玩GBA游戏么？口袋妖怪白金可以继承珍珠和钻石的存档么？任意游戏的汉化版可以和原版联机么？（江西 王可翔）

八房■ 目前DSTT还不能直接运行GBA游戏，需要另外找一块插在SLOT2的扩充卡才行。此外，NDS和PSP不同，存档继承很难实现……倒是肯定可以和两作联机，取得之前培育的宠物。汉化版一般来说和原版联机完全没问题，只是要注意有些游戏，如果是WIFI联机的话，汉化版ROW有时会出现错误。

问 NDS能不能玩网络游戏？烧录卡能不能使用修改器？烧录卡插到电脑上为什么容量一下就少了很多？（江西 王兆宇）

八房■ 烧录卡Gbit容量是电脑的八分之一。nds烧录目前没有PSP上那样支持即时搜索、修改的金手指，但主流烧录卡多数支持修改代码，只要在tf卡里放入预先设好的修改代码，即可在游戏时应用。nds的网络功能要通过wifi实现，还需要游戏本身的支持，部分游戏支持网络协作或对战，但离网络游戏还相去甚远。

洛阳这地方啊！我连跑数家电玩店，每个老板都连AK2这名字都没听过，难道我就买不到了吗？（一狼：可以考虑网购）
男，17岁，河南省洛阳市涧西区春西路鸿运小区，QQ875335752 河南 李文柯 问答

秘技侦探团

Cheats and Unlockables

秘技侦探团改版完毕！本栏目负责为大家收集游戏中的隐藏要素、秘技以及金手指，攻关中碰到麻烦的话，就来这里看看吧！谨记修改要适度哦。

NDS 多拉A梦 野比与绿巨人

三大巨龙与美夜子

二周目游戏时，只要输入特定的密码，并达成下列条件，就可以取得三大龙的进化卡片。

フレアドラゴン： 输入密码4BATL2HYRY57。在第二舞台“归らずの原”出现隐藏格子，进入后与イーブル战斗，胜利后可得到プチヒリュー，在第八关商店进化为フレアドラゴン。

シャイニングドラゴン： 输入密码C4N2R2EPAEEJ。在第三舞台“魔兽の原”出现隐藏格子，进入后与イーブル战斗，胜利后可得到コンロン，在第八关商店进化为シャイニングドラゴン。

フォレストドラゴン： 输入密码S7CFSTSACQRZ。在第四舞台“熔岩の川”出现隐藏格子，进入后与イーブル战斗，胜利后可得到チビクォーッ，在第八关商店进化为フォレストドラゴン。

ゆうかんな美夜子： 输入密码EWN33YKNNMYK，在第八舞台起点右侧出现隐藏格子，进入后与イーブル战斗，胜利后即可得到角色卡片ゆうかんな美夜子。

密码

珍贵卡片密码	
以下密码，输入后可以得到一张相应卡片。	
7人の魔法使い	HZSYXKKSAS7
ドラえもんとドラミ	WF6CNNCT7GET
ライオンかめん	FNYKWAAHNEXT
オシシかめん	FNYKBEEHNEXT
トルネードドラゴン	CR2ERGN478SP
スカルドラゴン	SGKSKUL499EG
フレアドラゴン	4E5RFREG95AG
シャイニングドラゴン	S4NG3EGRSA6P
フォレストドラゴン	FERS4T5P7QKA
以下密码，输入后可以得到两张相应卡片。	
タウロスのいかり	TR36SA45NG88
ぶきみなウィッチ	B23KMWC47H38
われをわすれたシータ	449WARE7CTX5
イーブルのさくりやく	SKL425RYS6F6
メデューサののろい	EZCRSXA6M5Z
デマオンのいかり	3255NGREMNZ9
ツノクジラ	3JWS2LCNQ4A8
デュラハン	E4S4L2KPQK4G
ケルベロス	T4W6S2ALJKG2

珍贵卡片密码	
以下密码，输入后可以得到两张相应卡片。	
ドッペルゲンガー	ELP3W6A3B8E4
ファントム	PH54TMNBS8BT
デマオンドラゴン	5E5R8G5E99MN
满月牧师	P5R6F2M4ANGT

NDS 圣剑传说DS 玛娜之子

隐藏敌人

异界的剧情结束后，在教会接受トップル或者未来のイルージ的冒险，地图中有一些相对比较隐蔽的宝箱，在宝箱附近有可能刷出灰色的螃蟹敌人，能力相当高，如果能顺利击败的话，便可以得到大量经验值。

隐藏宝石

所有章节，包括村人和精灵的任务全部完成时，调查村里的石碑并对话，可以打开“生命之道”，顺利通过后可以得到3×2大小的隐藏宝石，作用是每3秒HP和MP回复6。

NDS 圣剑传说 HEROS of MANA

黑色拉比出现

让ラビ的累积召唤数达到999，之后在任务38“史上最凶の战い”中，将初期配置以及敌人的第一波和第二波援军全部在20分钟内打败，黑色拉比（ブラックラビ）就会代替原来的“黑き灭びの母神アニス”出现。

NDS NARUTO RPG3 灵兽对木叶小队！

通信对战隐藏要素

使用WIFI或者无线通信对战一定次数，就可以开启隐藏要素。10次可以得到自来也的忍札，20次则可以得到纲手的忍札。

WIFI对战胜利可以得到5点点数，败北则可以得到1点，根据积攒点数的不同，可以获得系统的道具奖励。

25点：すばやさ大カンポウ丸3个
50点：ぼうぎょ大カンポウ丸3个
100点：九尾的忍札
150点：にんりょく大カンポウ丸3个

问答 湖北 黄姜

请问《FF7CC》中，第一话斗技场里的怪怎么打？（必杀躲不过的，注意加血。砍后背。）

男，21岁，武汉市 口区崇仁路谢家大巷，QQ：179843503

WIFI对战隐藏要素

WIFI对战胜利后，可以根据对手设定的出身地得到相应的“手形”，收集各种手形即可以开启各种隐藏要素。

1种：サスケ的忍札
3种:しのび札、らせんがん
5种：しのび札、にんどう
10种：白的忍札
20种：しのび札、バトル口寄せ・えんま
30种：咒印の忍しき札
40种：こうげき大カンポウ丸×3
48种：しのび札、火のいし

使カカシ和ガイ加入

通关后，去木ノ叶の里的カカシ家即可发现カカシ和ガイ，对话即可使之加入。

PSP 战国加农

力量全满

首先，在游戏中暂停，然后输入 上、上、上、下、下、下、上、上、上、上、上、上、上。输入成功的话会出现效果音,之后将光标指到“コンティニュー—に戻して再开”返回游戏（直接按键退出不可），自机即为火力全满状态。一关仅能使用一次。

困难模式

将通常模式不接关打通，即可开启困难模式——仅限打穿的那位角色，此外，需要游戏游戏时间超过10小时方能开启。

全要素开启

在标题画面显示Press Start Button时，快速按下左三次，下，右九次，听到笑声即为成功。

NDS 西格玛合声

金手指

全菜单开启	
0215F0F4	01010101
2215F0F8	00000001

式札槽保持MAX状态	
02037438	E3A01010
02038588	13A03010

全菜单开启	
021613C0	01010100
021613C4	01010101
221613C8	00000001

全章节S级评价	
021613B4	05050500
021613B8	05050505
221613BC	00000005
02162048	01010100
0216204C	01010101
22162050	00000001

打开式札画面时式札全开	
0204E234	EAFEC77D
E2000030	00000018
E3A0B001	E5C2B000
E5D2E000	E3A0B009
E1C3B0B8	EA01387E

不遇敌（*按下L键立刻遇敌）	
0202CE14	E3E01480
94000130	FEFF0000
0202CE14	E3A01000
D0000000	00000000

HP不减	
0205DB48	EAFE892C
E2000000	00000010
E590C064	E580C060
E5900060	EA0176CE

敌人一击死	
02017D7C	E3A01000

PSP 梦幻之星P

金手指

单机经验值2倍	
L 0x107950F8	0x0000503B

全怪物65535讨伐	
L 0x80788F50	0x00820001
L 0x1000FFFF	0x00000000

单机HP不减	
L 0x514F16A4	0x00000002
L 0x014F16A0	0x00000000

联机HP不减	
L 0x51669D84	0x00000002
L 0x01669D80	0x00000000

游戏单间

为啥前几期新干线介绍的游戏现在也没出？（有可能是延期了，也有可能是已经发卖但无人破解）
男，24岁，四川省成都市，QQ：542397793 四川 聂燕展 问答

截止日期2008年9月20日

夏季图书最后5折优惠!!

游戏人才养成,专家精心打造,开卷有益!

游戏的设计与开发

500页煌煌巨著,好评如潮共加印三版!

国内第一本综合介绍游戏的设计与开发的图书。从设计、美术、技术、管理、文化等诸多方面展开,涵盖了西方游戏业界广泛使用业已成熟的技术和管理理念、游戏设计开发的主要阶段,是初学者的入门钥匙,中级游戏开发人员的进阶之作。

一、基本游戏理论和游戏性
二、游戏设计
三、二维和三维美工和动画技术
四、三维图形和人工智能
五、软件工程在游戏开发中的应用
六、游戏学院教育等



平装本:~~50元~~ 25元 库存样书限100本,售完为止。

精装本:~~57元~~ 28.5元 库存样书限100本,售完为止。

作者简介:叶展、叶丁为国内著名游戏设计师,清华大学毕业,目前均在美国游戏动画公司工作。

SoPlay偶像新势力

最完整超人气偶像团体大特辑

飞轮海、棒棒堂、黑涩会美眉、S.H.E、五月天、5566、183CLUB、ENERGY、KONE、TWINS、F.I.R。13组港台超强偶像团队再度引爆!



五月天+5566+S.H.E影像纪录VCD 赠

原价:~~12.8元~~ 现价:6.4元



神秘影像纪录VCD 赠

严选TOP 50超人气偶像个人大特辑

吴尊、汪东城、炎亚纶、辰亦儒、Ella、Seline、Hebe、周杰伦、MeiMei、鬼鬼、敖犬、王子、蔡依林、杨丞琳、罗志祥、孙燕姿、萧亚轩、王心凌、张韶涵等。

原价:~~12.8元~~ 现价:6.4元

口袋妖怪剧场版十周年纪念特辑

豪华16开别册 + 2DVD + 1CD

DVD A碟:年度超热门剧场版《迪亚鲁卡VS帕鲁奇亚VS黑啸灵》剧场版正片!未知的小精灵?敌人还是盟友?大人气剧场版精彩收录,给你答案!2007年度剧场预告片全收录!剧场版资料设定集!

DVD B碟:剧场版10周年纪念总力回顾特辑!1998年~2007年全部剧场版精彩影像收录!官方解读口袋妖怪电影历史的秘密!精彩收录:超梦的逆袭/洛奇亚的爆诞/结晶塔的帝王 /雪拉比穿越时空的遭遇/水都的守护神/七夜的许愿星 /裂空的访问者/梦幻与波导的勇者/沧海的王子 /迪亚路加VS帕鲁基亚VS暗啸兽

CD碟:24首剧场版经典曲目全数收录!特别收录《Together2007》及《夏でSUKA?》!过去十年的音乐记忆都在这里!



原价:~~19.8元~~ 现价:9.9元

口袋迷年度纪念特辑

所有《口袋妖怪》问题在这里集结!彻底解答所有关于口袋妖怪的各种疑问,游戏(所有主流系列)、动画、漫画、玩具、电影、卡片等口袋主题娱乐,一书全部收录!《口袋迷》2007年年度超大纪念特辑!"口袋迷"必备的大宝典,你想知道和你不知道的口袋妖怪尽收其中!



口袋必备知识特别训练

1438问答终极收录



赠 剧场版精选音乐集

原价:~~18元~~ 现价:9元

邮购请注明"游戏的设计与开发"(平装或精装)、"偶像个人特辑"、"偶像团体特辑""口袋的魅力"、"口袋特训营"

邮购地址:北京东区安外邮局75号信箱 发行部(收) 查询电话:010 64472177 邮编:100011 邮购免收邮资

New Releases 新作游戏发售表

本期大推荐

《闪电十一人》的素质出乎意料的优秀，难怪FAMI通给了它36分的高分。在游戏发售两个星期后，LEVEL5透露在今年的东京游戏展上将有续作的消息，看来LEVEL5对这款作品是非常有自信啊。这个月可以说是大作不断了，紧接着《口袋妖怪白金》就要推出了，PSP上星球大战也是一个值得关注的作品啊。本期截止统计时间：2008年9月1日。 □文责／翔武

■&■为发售表中最新加入的作品。

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

09/13 口袋妖怪白金 NDS



很多玩家都以为，这次的作品就是钻石珍珠的合集版，其实完全不是。这一作的剧情和地图都是全新的。里面的小精灵虽然没有增加新的，但是一些怪物有了新的形态。这一作就是一个完全新作。

09/16 星球大战 原力解放 PSP



这款游戏的画面相当华丽。虽然游戏是多平台，但是PSP将增加专属剧情，比如历史任务，以及视角自动跟踪功能。现在玩家可以控制人物举刀攻击或投掷敌人。玩家也可以选择不攻击敌人，而轻松的跳开。

— 龙珠DS NDS



龙珠系列在DS上推出过《舞空烈战》，但是由小悟空的冒险改编的，在NDS还是初次。《龙珠DS》采用了3D游戏画面，但绘画风格则完全以原作漫画版为标准，游戏采用了斜上方45度的第三人称视角。

NDS 游戏发售表 SOFT RELEASE SCHEDULE

9月发售游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
4日	蓝龙PLUS	AQ Interactive	TAB
11日	Theresia	ARCSYSTEM	RPG
13日	口袋妖怪 白金	任天堂	RPG
18日	龙珠DS	NBGI	ACT
25日	梦魔骑士	STING	SRPG
	世界毁灭	SEGA	RPG
	美少女梦工厂4DS 特别版	CYBARFRONT	SLG

10月发售游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
16日	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
	创世法典	MMV	RPG
23日	恶魔城 被夺走的刻印	KONAMI	ACT
	噬魂者 美杜沙的阴谋	NBGI	ACT
	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
	采配的方向	KOEI	AVG
	噬魂者 美杜沙的阴谋	NBGI	ACT
30日	陆行鸟 忘却时间的迷宫DS+	SQUARE ENIX	ARPG
	北欧战神传 罪孽背负者	SQUARE ENIX	RPG
	天才博士与阿拉蕾	NBGI	ACT

11月发售游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
13日	风来的西林DS2 沙漠的魔城	CHUNSOFT	ARPG
	流星洛克人3	CAPCOM	RPG
18日	月球	RENEGADE KID	ACT
25日	时空之旅	SQUARE ENIX	RPG
27日	寒蝉鸣泣之时 想	Alchemist	AVG
	多啦A梦 边写边记	SEGA	ETC
	创造球会DS	SEGA	SLG

12月发售游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
4日	英雄战记LAEVATEIN	Gunghoworks	SRPG
18日	仙境传说DS	Gravity	RPG
	桃太郎电铁20周年	HUDSON	TAB

未定发售日游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
年秋	维他命Y	D3 PUBLISHER	ETC
	描绘生命 神的木偶	Agatsuma	ACT
	雷顿教授和最后的时间旅行	LEVEL5	ETC
年冬	波斯王子DS	UBI	ACT
	陆行鸟与魔法画本 魔法与少女与五勇者	SQUARE ENIX	RPG
	绿野仙踪	D3 PUBLISHER	RPG

	BLAZER DRIVE	SEGA	RPG
	凉宫春日的忧郁	SEGA	AVG
年内	逆转检查官	CAPCOM	AVG
	GABU☆GABU	KOEI	ACT
	心之传说	NBGI	RPG
09年	无限航路	SEGA	RPG
	光明力量 羽翼	SEGA	RPG
未定	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
	卡片召唤师	SEGA	TAB
	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
	古墓丽影 地下世界	EIDOS	ACT
	吉他英雄 巡演 10年	Activision	RAG
	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

9月发售游戏列表

1日	乐高蝙蝠侠	Traveller's Tales	ACT
16日	星球大战 原力解放	LucasArts	ACT
18日	家庭教师 Reborn！战斗竞技场	TAKARATOMY	FTG
	侍道P	SPIKE	ACT
25日	美少女梦工厂5	CYBARFRONT	SLG
	TO LOVE	MMV	AVG
	学园的炼金术师	GUST	AVG

10月发售游戏

2日	一骑当千Eloquent Fist	MMV	ACT
6日	人偶CID	Oxygen	ACT
9日	超时空要塞ACE FRONTIER	NBGI	STG
14日	FIFA09	EA	SPG
	拳皇大蛇篇	SNKPLAYMORE	FTG
16日	勇者别嚣张2	SCE	SLG
23日	死神 嘉年华	SCE	ACT
30日	兰岛物语：少女的约定	ACESYSTEMWORK	AVG
月内	NBA '09: The Inside	SCE	SPG
	GARNET CHRONICLE	SEGA	RPG

11月发售游戏

20日	高达VS高达	NBGI	ACT
27日	喧哗番长3	SPIKE	ACT
月内	DJMAX FEVER	Pentavision	RAG

12月发售游戏列表

18日	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT

未定发售日游戏列表

年内	萌之2次大战(略)	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
	PATAPON2	SCE	ACT
	LOCOROCO2	SCE	ACT
	偶像大师SP	NBGI	ETC
	游戏王 双重力量3	KONAMI	TAB
	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
	寒蝉鸣泣之时 DAYBREAK	ALCHEMIST	ACT

09 18 家庭教师 战斗竞技场 PSP



本作是根据正在热播中的动漫作品《家庭教师REBOR》改编的。本作的故事背景是未来篇，玩家在游戏中可以操纵自己喜欢的角色进行战斗。本作的特点是画面不错，忠实原著，是一部FANS向的作品。

09 25 梦魇骑士 NDS



经过7月的跳票之后，《梦魇骑士》终于要推出了。对这个游戏真是非常关注啊，因为个人比较喜欢STING这个公司，出的游戏多数都是创新系统的原创游戏。希望这次作品经典程度能和王女联盟相比。

09 25 美少女梦工厂5 PSP



本次与系列作品一样，玩家要在少女高中毕业前的八年时间中培养出优秀的少女，根据你的培养方向不同，最终她有可能成为拯救国家的公主，或同人会的漫画家等。本作相比PC版进行了一定的调整。

09 25 美少女梦工厂4DS特别版 NDS



PSP移植了PC的5代，但DS却移植了4。不过由于是特别版，而且是出在NDS上，系统和画面方面有一些改进，特别是触笔操作，跟在电脑上使用鼠标的感觉差不多，喜欢这个系列的玩家可以关注一下。

读编往来

为你带来各种精彩影像

DVD内容导读





↑本期PG贴图特搜队中的图片连同下期图片，在下期的DVD中收录。







两大主机游戏推荐

《虹吸战士 罗根之影》的汉化版，虽然说只是汉化了游戏中的过场CG，但是游戏中原来是没有字幕的，语速也比较快，现在看起来就非常方便了。字幕的效果做的也不错，感谢他们的努力劳动了。闪电十一人真是非常不错的游戏，到现在为止都有不少玩家仍然在玩。

汉化游戏列表	
PSP	虹吸战士汉化测试版
PSP	星海传说2
NDS	救急救命超执刀2
NDS	西格马和声
NDS	闪电十一人
NDS	遥远时空 梦浮桥
NDS	东京魔人学园剑风帖
NDS	玛鲁王国的人偶公主
NDS	战略工会
NDS	突击队 钢铁灾难
NDS	SAN-X明星大集合

编辑附送

本期软硬兵团特别版《NDSPSP使用软件大盘点》中所提到的软件在光盘中都可以找到，另外还有《西格马和声》的游戏RIP版原声音乐。

本期怪物猎人剧场应读者要求制作了村5星紧急任务，用的是村5星前的装备，希望能给卡在这里的猎人们提供一些帮助。此外还有口袋妖怪白金的最新宣传影像。

Wii玩家的终极宝典!!!
《Wii动力》独家出品




众多既实用又好玩的内容等你来发现

特别策划告诉你更多有趣的新发现新玩法
- Wii体育游戏金牌榜 ● 大合奏组BAND攻略
- Wii Fit健身园地 ● 周边百宝箱

最新最热的好玩游戏攻略一网打尽
- 零 月蚀之假面 ● 生化危机0 ● 孤岛冒险Wii
- 瓦里奥大陆 摇晃

深入研究游戏内涵，彻底发掘玩家潜力！
- 马里奥赛车Wii ● 神乐传说2 ● 马里奥棒球

Wii破解频道传授达人之道
- WAD文件安装，修砖升级，让机器充满动力！

收集所有实用玩法让你迅速玩转方方面面
- 游戏仓库 WiiWare频道 ● NGC频道
- 怀旧殿堂 Virtual Console频道 ● 有Wii必答
- Mii众乐园 ● 天堂美术馆

网罗最新游戏情报，关注业界动态！
- Wii Music ● Wii Sports Resort
- 动物之森 城镇居民 ● 恶魔城 审判



威动力DVD
88款游戏大收集

光盘附送88款破解好玩游戏及十数种必备工具！

登陆合作网站换取更多超值赠品 Wii动力

买书送下载流量！优惠预购活动已在网站展开！
积累“Wii动力”值换取疯兔手办及其他礼品！

超值定价 18元
9月18日 全国上市

全面接受邮购 邮购请注明“Wii动力”

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收
查询电话：010-64472177 邮编：100011 邮购免收邮资



ISBN 978-7-900447-98-2



9787900447982

本手册随盘附赠不能单独销售
掌机迷DVD定价：8.8元